平成2年6月16日第三種郵便物認可

BEEP! POWERFUL MEGA-MAGAZINE 1992 12月号 DECEMBER

SOFT BANK MONTHLY

MEGADRIVE

ビープ！メガドライブ

480 YEN

1992年12月1日発行
(毎月1回1日発行)
第8巻12号通巻96号

綴じ込み付録 SPECIAL
ランドストーカー
〜皇帝の財宝〜
地下潜入までの簡単便利GUIDE

三國志III
T.M.N.T
ぷよぷよ
ミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス
Junker's High

第4回メガドライブ・アカデミー賞前夜祭!!
全19部門！今年最高の作品ははたしてどのソフトに？

MEGA-CD PRESS
聖魔伝説3×3EYES
ぎゅわんぶらあ自己中心派2
アフターバーナーIII
電忍アレスタ
ロードブラスターFX
アネット再び
サイボーグ009
ゆみみみっくす

特集
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
超音速伝説ふたたび

ソニック2
超音速クイズ
キャンペーン!!

かわいさあまって速さ100倍!!

おいテイルス
速すぎて画面から
飛び出すなよ

SONIC THE HEDGEHOG 2

メガドライブ用ソフト

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

11月21日発売 6,800円 ©1992 SEGA
アクションゲーム 2人同時プレイ可

さらにイジワルになった敵やトラップ。そしてますます憎たらしいあのDr.エッグマン!でもそんなもんへっちゃらさ。今度オレにも仲間ができたんだ。しっぽが2本あるテイルスっていう妙なやつなんだけど、こいつがなかなかやるんだ。2人でいっしょに前作をはるかに超えるスピードで暴れまわってやるかな。ホント期待してくれていいと思うぜ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

超音速アクション

キャンペーン実施中!

[超音速クイズ]

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2のテレビCMで
ソニックのそばを駆け抜けて行ったのは誰でしょう?

ヒント:答えはカタカナ4文字の名前。お近くのお店で見てね。

●問い合せ先…ソニック・ザ・ヘッジホッグ2超音速アクションキャンペーン事務局 0120-39-6776
(フリーダイヤル)

官製ハガキまたは応募ハガキに解答とあなたの住所・氏名・年齢・お手持ちのゲーム機名・ご希望のパーカーのサイズ(大人用又は子供用)を明記し、下記宛先に送ってください。

【特典1】応募者全員にメガドライブとソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)を同時に買うと、1,000円が戻るキャッシュバック・クーポンを差し上げます。
※購入証明として、メガドライブ外箱のバーコードおよびソニック・ザ・ヘッジホッグ2ソフトの取扱説明書の三角券が必要です。

【特典2】さらに抽選で毎週500名様総計6,000名様にソニック・ザ・ヘッジホッグ2オリジナルパーカーをプレゼントします。
※サイズは大人用フリーサイズ・子供用フリーサイズの2種類です。
※景品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

●申込〆切…'93年1月31日(日)当日消印有効
●申込先……〒231-91 横浜港郵便局私書箱412号
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 超音速アクションキャンペーン係

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068(お客様サービスセンター)

熱いバトルが好きな人は、
対戦ぷよぷよで勝負だ!!

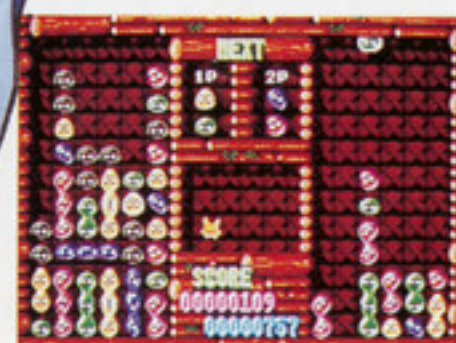
ぷよぷよ

MEGA DRIVE

12月18日発売予定

4,800円予価

同じ色のぷよぷよを縦横４つ以上ならべると、対戦相手におじゃまぷよぷよが送り込める白熱のバトルパズルゲームが、いよいよ登場。しかも、アミューズメントセンターにも同時に出現。エキサイティングな『ぷよぷよ族』の誕生だ。

ここを通りたければ
あたしと勝負してい
きなさい！

サイドビュー画面で展開する
鮮烈忍者アクション！

NINJA外伝
GAIDEN

来春発売予定
6,800円予価

MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
東品川事業所 〒140 東京都品川区東品川1-31-5 電話03(3742)7068 お客様サービスセンター

MEGA DRIVE

MEGA CD

この商品は、株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商票 SEGA の使用を許諾したものです。

闘神の眠りを醒ませ
課せられた使命は戦うことのみ

BLACK HOLE ASSAULT

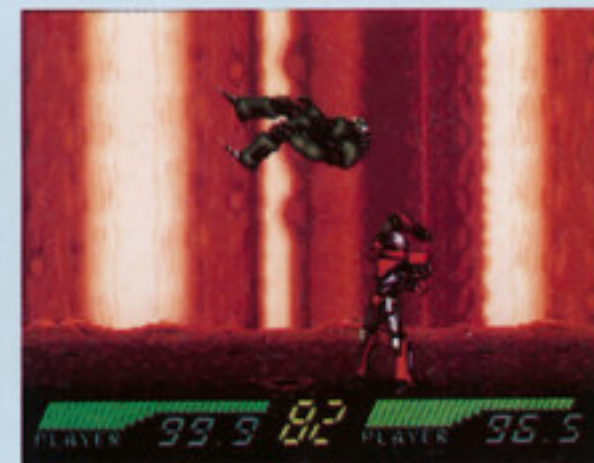
ブラックホールアサルト

MEGA-CD 2P対戦可能

好評発売中!!

メガCDの大容量を活かしたなめらかな動き、
そしてサウンドが迫力あるバトル体験を創り出す。

PLAYER 99.9 81 PLAYER 96.4

PLAYER 99.9 82 PLAYER 96.5

Micronet CO., Ltd.
マイクロネット

〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミBLD.3F TEL：(011)-561-1370

MICRO WORLD

1月発売予定
もうすこしまってててね！

MEGA DRIVE

この商品は株セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

まってましたメガドラ版！

PC版で大ヒット！

ぶっとびの肉弾戦！
PC版をさらにバージョン・アップ！より重厚に、さらに本格的に楽しめる対戦型格闘技ゲームになって登場だ！

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング

LORICIEL

©LORICIEL

マイクロワールド株式会社
〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

MEGA DRIVE

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

[ゲームの特色]

●勝利の鍵は人材活用にあり。将軍・軍師・文官・武官…能力を活かせば効率的に天下統一が進む。
●登場武将は実に500余名!!さらに新君主、新武将で自分だけの三國志が楽しめる。
●従来の国単位から都市単位の戦略に。戦いも野戦、海戦、対関戦、攻城戦と豊富。歩兵、弓兵、騎兵に分かれた部隊配置も重要。
●外交場面は駆け引きの妙を存分に表現しリアルそのもの。
●忠実モードと仮想モードの選択が可能。
●音楽は作曲・プロデュースとも向谷 実が担当。

一騎討ちもパワーアップ!
力と力のぶつかり合いをアニメーションとグラフで表現。押しつ押されつの勝負が手に取るように伝わってくる。

張飛 武力 99
我が名は張飛、聞き及びないか
夏侯淵 武力 90

袁紹様、文醜にご命令を

リアル、白熱のHEX戦!!
今回は戦場での計略も可能になり、現実感あふれる戦闘が楽しめる。天候や時間経過にも要注意!

11 洛陽 君主:曹操
微力なれど、いつでも力になりましょう
劉備の使者:関羽
曹操様が話の通じるお方でよかった
条件:劉備 金 1001
曹操様、いかがなさいますか?

外交はテクニックが必要
お互いの手を読みあう交渉は、そのスリルも格別。一度で成功しなかったら何度も方法を変えることがポイントだ。

※画面写真は
スーパーファミコン版のものです。

11月8日
新登場
スーパーファミコン版
メガドライブ版

[バッテリーバックアップ付]

標準小売価格:14,800円

●パソコン各機種:14,800円～16,800円
withサウンドウェア(CD付):17,200円
●スーパーガイドブック(上巻11月・下巻12月刊行予定):予価各980円(税込)
●ハンドブック:1,860円(税込)
●CD:KECH-1024:2,900円(税込)
作曲・プロデュース/向谷 実
●カードゲーム:3,800円 11月21日発売予定

光栄オリジナルBGM集Vol.7
三國志III/スーパーロイヤルブラッド
スーパーファミコン版オリジナル音源より収録
オリジナル楽譜集付
11月25日発売
●KECH-1032 定価2,500円(税込)

三國志III
スーパーガイドブック 上
KOEI
歴史シミュレーションゲーム
メガドライブ専用

■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。

■価格には消費税は含まれておりません。

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861㈹

TENGEN
AN ATARI GAMES COMPANY

ARCADE HITS THAT HIT HOME

MEGA DRIVE

ランパート
RAMPART

電撃的アクションで
絶叫的パズルで
頭脳的戦略だ!

この興奮は一味違う!

敵艦隊に砲弾の雨を浴びせ
撃沈せよ!

城壁を修復して領土を
拡張せよ!

次なる戦場を選べ!
そして、ファイナルバトルは
いかに!?

「お前なんか友達じゃなーい!!」
思わず本性むき出しの2P対戦
これぞランパートの真髄か!?

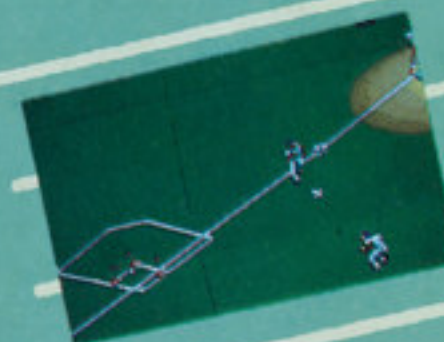
白熱の2P対戦可能!

12月4日(金) メガドライブで、
砲撃開始!

希望小売価格
6,800円(税別)

R.B.I. BASEBALL 4
MLB公認
希望小売価格7,800円(税別)

メガドライブ版
R.B.I.4ベースボール
大迫力の大リーグゲーム!

全球団・全選手名がすべて実名/
28もの球場でプレイできるぞ/
データいっぱい、機能もどっさり、
2P対戦ばっちりだ/
まさに待ちきれない面白さ/
(でも、もうちょっと待っててね)

音声合成もサイコー!
お聞かせできない
のが残念です。

守備も動く/動く/

ホームラン競争は
ピッチングマシンが
相手をするぞ。

12月18日(金)試合開始!

株式会社テンゲン 〒110 台東区台東4-20-6
情報電話:03(3835)7999

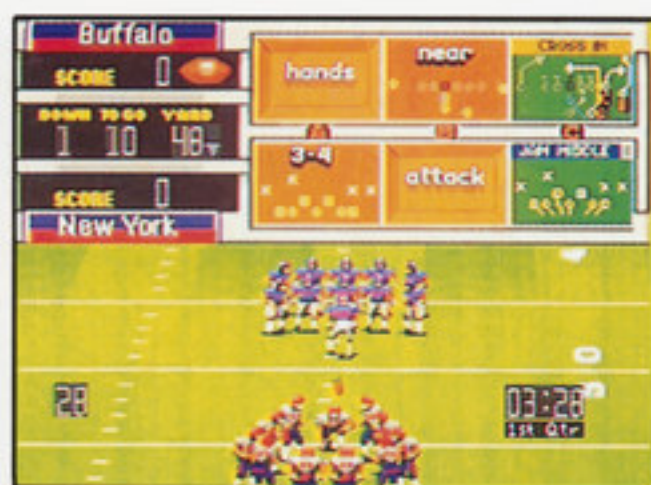
世界の

ELECTRONIC ARTS

うれしいお知らせです。
数々の名作を世界に送りだしてきた
エレクトロニック・アーツのゲームが
ついに日本にも登場します。
面白さが違います。臨場感が違います。
世界のエンターテイメント・ソフトが、
もうすぐ君の手元に。

臨場感。

11月下旬第1弾3タイトル一挙同時発売

John Madden FOOTBALL

4メガ メガドライブ専用カートリッジ
標準小売価格 ¥6,800（税別）

プロフットボール

アメ・フトの興奮をリアルに再現!!

用意された28のチームの中から好きなチームを選んで、作戦・フォーメーション・フェイクを自在に使いこなし、チームを優勝に導くのだ！　新機能のリプレイモードを使えば、自分のプレイの反省点や感動のタッチダウンを何回でも再現することができるぞ。また、友達との2Pモードには対戦プレイ・協力プレイの2つのモードが用意され、より熱く燃えることまちがいなし！
さあ、君はチームを率いて、数あるチームの頂点に立つことができるか!?

EASN

EA HOCKEY

4メガ メガドライブ専用カートリッジ
標準小売価格 ¥6,800（税別）

プロホッケー

氷上の格闘技、遂にメガドライブに登場！

スケーティング！　チャージング！　スラップ・ショット！　簡単操作でアイスホッケーを完全にシミュレート！　ゲームは米国プロ・リーグの実際のデータに基づいて作成されており、各チーム毎に、選手一人ひとりのデータを14種類もの細かいデータで忠実に再現。ゲームモードはレギュラーシーズン・プレイオフ・ベスト7と全部で3種類。全22チームの中から好きなチームを選択し、並居る強豪チームを蹴散らして、氷上の覇者に輝くのは君だ！

EASN

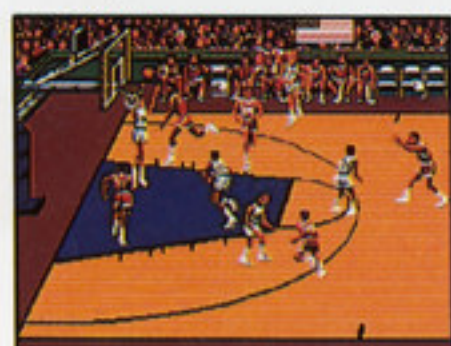
ROAD RASH

8メガ メガドライブ専用カートリッジ
標準小売価格 ¥7,800（税別）

ロード・ラッシュ

掟破りのバイオレンス・バイクバトル！

ライバルは、いずれ劣らぬ強者ばかり。殴る、蹴る、相手を引きずり落とすなど、展開されるのは、まさに無法のバイクバトル！　磨き抜かれた君のライディングテクニックで、猛スピードで突っ込んでくる対向車や障害物を切り抜けろ!!　命知らずの男たちによる、命を賭けた熱い戦いの幕が、今、切って落とされた。このレースにルールはない、勝者のみが正義だ！
・・・・こいつは強力だぜ！　臆病者は引っ込んでな。

次回発売予告

ジョーダンが跳ぶ、マジックが走る！
全米バスケ、究極のソフト登場！

チームUSA（仮称）

EASN

ギターリフの嵐、
これがヘビーメタル・ピンボールだ！

CRÜE BALL（仮称）

★音楽：モトリー・クルー

発売元：エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社　東京都渋谷区神宮前2-4-12 フルークス外苑

MEGA DRIVE

1月末発売予定!!

アルナスとリリスはある村で
騎士に出会った。
彼もまた悲しい定めを背負った男であり、
二人は彼に力を貸すのであった。
旅の途中で奇妙な出来事に巻き込まれた
二人は、賢者の力を借り、
何とかそれを切り抜けた。
旅の途中、
幾多の強敵が二人に襲いかかった。
しかし、二人には力を貸してくれる
仲間達もいた。
忍者もその中の一人であった。
二人は彼らの協力を得て何度となく
危機を乗り越える事が出来た。
戦いの中で皮肉な運命に傷つくアルナス。
そんな彼の心を
リリスの優しさが癒していく。
アルナスを待ち受ける者は
いったい何者なのか、
そして彼の宿命とは…。

8メガROMバッテリー
バックアップ搭載
予価8,900円(税別)

魔天の創滅

講談社総研 〒102 東京都千代田区四番町4 TEL.(03)3237-1711(代表)

アルナス、
お前の後ろに立つ影は
何者だ!!

戦闘進化シミュレーションゲーム。

ついに発売決定

8メガROM SLG 価格未定

解禁。戦闘進化論。

PRODUCED BY VIRGN GAMES

©SENSIBLE SOFTWARE

ECSECO DEVELOPMENT

PRODUCED BY CRI

メガロマニア

MEGALOMANIA™

人気上昇中!!
各専門誌の新作ゲームの評価で、高得点をマーク!
夏休みのお勧めの一本にも選ばれました。

コミカル戦略 シミュレーションゲーム。

ダイナブラザーズ

8メガROM SLG
価格8,800円(税別)

©CSK 1992
©CRI 1992

株式会社CSK総合研究所
〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
●詳しいお問合せはアミューズメント事業部営業部までどうぞ。

J.LEAGUE™

日本プロサッカーリーグ公認
Jリーグオフィシャルゲーム
緊急発売

Jリーグ、メガドライブでキックオフ。

Jリーグのチーム・選手名が実名で登場する「Jリーグチャンピオンサッカー」。カズやラモスなど、スタープレイヤーたちの特徴をとらえたリアルなアクションとシミュレーションでプレイ。最大8名まで参加できるJリーグモードでは、10チームの中から好きなチームを選択し、リーグ戦を熱く体験できます。興奮炸裂のサッカーゲームが、いまキックオフ。

SELECT FORMATION
P1 CPU

6種類のフォーメーションから選択。複雑なアクションもリアルに再現します。

SCORE 1:3
FULL TIME

細かなグラフィックとリアルな効果音が、ゲームの臨場感を高めます。

メガドライブ用4メガROMカートリッジ

J.LEAGUE CHAMPION SOCCER

Jリーグ チャンピオンサッカー

企画・開発 GAME ARTS　総発売元 株式会社 小学館プロダクション

1月発売予定
予価7,800円

MEGA DRIVE
メガ ドライブ専用

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA OFFICIAL

HEAT UP!!

監修 中嶋悟

秒速を競う、F1シーン。
3Dのリアル映像で、かっとぶか。
セナやマンセルと、バトルをするか。
どちらも、ヒートアップ間近か!!

あの中嶋悟が、ふたつのF1ゲームをプレゼンツ。ひとつは、コックピットからの3D映像が超リアルな「スーパーF1ヒーロー」。もうひとつは、名作F1グランプリをグレードアップした「F1スーパーライセンス」。ドライビング・ポテンシャルは、いよいよ最高頂だ!!

元F1レーサー中嶋悟

サーキット・ドライバーが実名で登場!!

アイルトン・セナ　ナイジェル・マンセル　ジャン・アレジ　ミハエル・シューマッハ

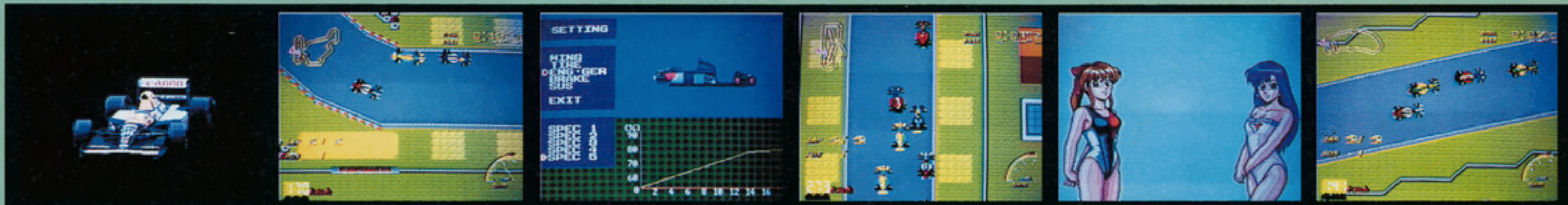
マクラーレンMP4/7ホンダ　ウィリアムズFW14Bルノー　フェラーリF92A　ベネトンB192フォード

ゲルハルト・ベルガー　リカルド・パトレーゼ　イワン・カペリ　マーチン・ブランドル

マクラーレンMP4/7ホンダ　ウィリアムズFW14Bルノー　フェラーリF92A　ベネトンB192フォード

MEGA DRIVE

F1 SUPER LICENSE
エフワン スーパーライセンス

前作のF1グランプリをさらにグレードアップ、全ドライバーを実名、実像で使用。マシン形状、カラーリング、グランプリコースをより忠実に再現。アニメーションもふえ、8メガをフルに使ったグラフィックス。トップビュータイプでスムーズなレースを体験できる。バックアップカートリッジ付なので最速タイム等の保存も可能。

8メガ　バックアップカートリッジ　12月11日発売　価格9,000円(税別)　画面は開発中の物です。

SUPER F-1 HERO
スーパーエフワンヒーロー

臨場感あふれる3D映像のコクピット画面。タイヤ、ウイングなどそれぞれのパーツによりセッティング可能。サーキットは実在する世界16コースを再現。SFCの回転、拡大などの機能をフルに生かしたレース画面。

スーパーファミコン　3D　8メガ　12月18日発売　価格8,900円(税別)

メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

VARIE VARIE CORPORATION
株式会社バリエ　TEL.03-5272-3535㈹
〒169 東京都新宿区高田馬場1-7-6 丸おビル4F

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

め　ざ　せ

パソコン

はじめの一歩フェア

❖全国有名書店にて開催!

読書の秋、勉学の秋、パソコンの秋。
ご好評いただいているソフトバンクのブックフェア、今回は秋の登場。
初めての方も、ちょっとかじった方も、
深まる秋とともにもう一歩、奥まで学んでみては?
準備万全で、あなたをお待ちしています!

フェア取扱書籍　　定価は税込み

書名	定価
はじめの一歩　一太郎Ver.4	1,300円
はじめの一歩　Lotus1-2-3 R2.3J	1,300円
はじめの一歩　VZエディター	1,300円
はじめの一歩　花子Ver.2	1,300円
はじめの一歩　MS-DOS 3.3D	1,300円
はじめの一歩　エコロジーII	1,300円

書名	定価
まるごとFDブック	2,980円
新98NOTEスーパーブック	2,300円
IBM-PC AT互換機ガイドブック	2,400円
新MS-DOS入門　ビギナー編	1,900円
新MS-DOS入門　シニア編	2,300円
新MS-DOS入門　応用編	2,300円
新MS-DOS Ver.5.0入門　ビギナー編	1,900円
新C言語入門　スーパービギナー編	1,500円
新C言語入門　ビギナー編	1,900円
新C言語入門　シニア編	2,400円
新C言語入門　応用編	2,400円
C:98スーパーライブラリ	3,700円
Cプログラマのためのアルゴリズムとデータ構造	2,200円
Practical C Programming	3,600円

その他にも小社の出版物を豊富に取り揃えております。
なお、現品が売れて補充中の場合もありますのでご注意ください。

達 人 ！

●開催書店一覧……※都合により、一部期間が変更となる場合があります。予めご了承ください。

＜北海道＞			
札幌市	紀伊國屋書店札幌店	011-231-2131	11/ 1-11/30
〃	東京旭屋書店札幌店	011-241-3007	11/ 5-11/30
〃	ダイヤ書房本店	011-712-2541	11/ 1-12/31
〃	丸善札幌南一条店	011-241-7254	11/16-12/31
旭川市	旭川冨貴堂	0166-26-3481	12/ 1-12/31
苫小牧市	苫小牧ブックセンター	0144-36-5185	11/ 8-12/13
＜東北＞			
弘前市	紀伊國屋書店弘前店	0172-36-4511	11/ 1-11/30
仙台市	金港堂ブックセンター	022-223-0979	11/ 1-11/15
山形市	八文字屋本店	0236-22-2150	11/ 5-11/30
米沢市	大正堂金池店	0238-22-8911	11/ 1-11/30
福島市	岩瀬書店コルニエツタヤ店	0245-21-2101	11/ 1-11/30
いわき市	ヤマニ書房本店	0246-23-3481	11/ 1-12/31
＜関東＞			
つくば市	ブックランドカスミ学園店	0298-52-3430	10/31-12/31
〃	友朋堂吾妻本店	0298-52-3665	11/ 7-11/29
勝田市	武石書店	0292-73-1212	11/ 1- 1/31
水戸市	ツルヤブックセンター	0292-24-8111	11/ 7-11/29
＜埼玉＞			
浦和市	須原屋本店	048-822-5321	12/10- 2/10
＜千葉＞			
千葉市	キディランド千葉店	0472-25-2011	11/ 1-11/30
〃	多田屋セントラルプラザ店	0472-24-1333	11/ 1-12/31
船橋市	東京旭屋書店船橋店	0474-24-7331	11/ 1-11/30
習志野市	ＢＯＯＫＳ津田沼	0474-77-2610	11/ 1- 1/15
柏市	新星堂柏店	0471-64-8551	11/ 1-12/31
＜東京＞			
千代田区	T-ＺＯＮＥ	03-3257-2660	11/20-12/25
〃	三省堂書店本店	03-3233-3312	12/ 2-12/31
中央区	八重洲ブックセンター	03-3281-1811	10/ 1-11/30
港区	虎ノ門書房田町店	03-3454-2571	11/15-
〃	雄峰堂書店新橋ＮＳ店	03-3503-6586	11/15-
渋谷区	紀伊國屋書店渋谷店	03-3463-3241	11/15-12/15
〃	大盛堂書店	03-3463-0511	11/ 1-11/30
〃	東京旭屋書店渋谷店	03-3476-3971	11/15-12/15
新宿区	ラムラブックセンター芳進堂	03-3235-5111	11/ 1-
豊島区	東京旭屋書店池袋店	03-3986-0311	11/ 1-
〃	芳林堂書店本店	03-3984-1101	11/ 1-12/31
〃	リブロ池袋店	03-5992-6993	11/ 1-11/15
〃	三省堂書店池袋店	03-3987-0511	11/ 1-11/30
〃	新栄堂本店	03-3984-2345	11/ 1-11/30
江東区	新栄堂書店亀戸駅ビル店	03-3638-2345	11/ 1-11/30
大田区	栄松堂書店蒲田店	03-3731-2244	12/ 1-12/15
練馬区	ＬＩＣ英林堂	03-3921-6521	11/ 1-12/15
武蔵野市	パルコブックセンター吉祥寺	0422-21-8122	11/ 1-
〃	弘栄堂書店吉祥寺店	0422-22-1031	11/ 1-11/30
立川市	オリオン書房ルミネ店	0425-27-2311	11/ 1-11/15
国立市	東西書店	0425-75-5061	11/16-12/15
八王子市	くまざわ書店八王子本店	0426-25-1201	11/ 1-12/15
小金井市	文教堂書店小金井店	0423-86-0161	11/ 1-11/15
町田市	久美堂小田急店	0427-25-1111	12/ 1-12/31
調布市	真光書店本店	0424-87-2222	11/14-12/31
〃	パルコブックセンター調布店	0424-89-5351	12/ 1- 1/15
＜神奈川＞			
横浜市	そごうブックセンター	045-465-2111	11/ 1-12/15
〃	丸善ブックメイツポルタ店	045-453-6811	11/ 7-12/ 5
川崎市	有隣堂川崎ＢＥ店	044-200-6831	11/ 1-11/30
〃	文学堂本店	044-244-1251	11/ 1-11/30
横須賀市	平坂書房ＷＡＬＫ店	0486-25-5537	11/ 1-12/31
海老名市	三省堂書店海老名店	0462-34-7161	11/ 1-11/23
厚木市	Ｊ＆Ｐ本厚木	0462-25-5151	11/ 1-12/31
〃	有隣堂厚木店	0462-23-4111	11/ 1-11/30
＜甲信越＞			
富山市	瀬川書店	0764-24-4566	11/10-11/30
金沢市	書林香林坊本店	0762-20-5011	12/ 1-12/15
〃	うつのみや片町本店	0762-21-6136	11/ 1-11/30
石川郡	王様の本本店	0762-46-5325	11/ 1-11/30
新潟市	紀伊國屋書店新潟店	025-241-5281	11/ 1-11/30
松本市	パルコ･ブックセンター松本店	0263-32-5733	11/ 1-11/30
〃	ブックスロクサン	0263-35-5555	11/ 1-
飯田市	平安堂飯田店	0265-24-4545	11/ 1-11/30
甲府市	貢川朗月堂	0552-28-7356	11/10-12/31
〃	文教堂書店甲府店	0552-22-4600	11/ 1-
＜東海＞			
静岡市	静岡谷島屋呉服町店	054-254-1301	10/20-11/20
〃	江崎書店本店	054-254-4481	12/ 1-12/31
〃	吉見書店	0542-52-0157	11/ 1- 1/31
沼津市	吉野屋	0559-23-5676	11/ 7-12/31
浜松市	浜松谷島屋連尺店	053-453-9121	12/ 5-12/31
〃	戸田書店幸店	053-474-4762	11/ 1-11/30
浜北市	浜松谷島屋本沢合店	053-586-1338	11/ 1-12/31
富士市	戸田書店富士店	0545-51-5121	11/ 1-11/30
名古屋市	三洋堂書店上前津店Σ	052-251-8334	12/ 1-12/31
〃	三洋堂書店いりなか本店	052-832-8202	12/ 1-12/31
〃	丸善ブックメイツセントラルパーク店	052-971-1231	12/ 1-12/31
〃	丸善名古屋支店	052-261-2251	12/ 1-12/31
〃	星野書店近鉄ビル店	052-581-4796	11/ 1-
〃	池下三洋堂	052-762-2345	12/ 1-12/31
刈谷市	三洋堂書店刈谷店	0566-24-1134	11/ 1-12/31
豊橋市	精文館書店本店	0532-54-2345	11/ 1-12/15
豊田市	ＦＡＳもとまち精文館	0565-26-6780	11/ 1-12/15
四日市市	文化センター白揚	0593-51-0711	11/ 1-12/31
岐阜市	自由書房本店	0582-65-4301	12/ 1-12/31
＜近畿＞			
大津市	リブロ大津店	0775-21-3268	11/ 1-11/15
京都市	Ｊ＆Ｐ京都寺町店	075-341-3571	11/ 1-12/31
大阪市	紀伊國屋書店梅田店	06-372-5821	11/ 1-12/31
〃	Ｊ＆Ｐテクノランド	06-634-1211	11/ 1-12/31
〃	旭屋書店なんば店	06-644-2551	11/ 1-12/31
〃	ヒバリヤ書店ナンバ店	06-644-5407	11/ 1-12/31
〃	駸々堂書店心斎橋店	06-251-0881	11/ 1-12/ 1
〃	ナンバブックセンター	06-644-5501	11/ 1-12/31
〃	駸々堂Ver.９９	06-353-4011	11/ 1-12/31
〃	ニノックス	06-647-2038	11/ 1-12/31
東大阪市	栗林書房	06-724-1200	11/10-12/10
神戸市	ジュンク堂三宮店	078-392-1001	11/ 1-12/31
〃	ジュンク堂ブックセンター	078-252-0777	11/ 1-12/31
〃	Ｊ＆Ｐ三宮一番館	078-231-2111	11/ 1-12/31
＜中国・四国＞			
岡山市	紀伊國屋書店岡山店	0862-32-3411	10/28-11/30
〃	丸善岡山城下店	0862-33-4640	11/ 1-11/30
宇部市	京屋書店	0836-31-2323	11/20-12/31
出雲市	ブックセンタータケダ	0853-21-0114	11/15-12/15
高松市	宮脇書店本店	0878-51-3733	11/ 1-12/31
松山市	丸三書店	0899-31-8501	11/ 1-12/31
高知市	金高堂書店	0888-22-0161	11/ 1-12/31
＜九州＞			
福岡市	紀伊國屋書店福岡店	092-721-7755	11/ 1-11/20
〃	ベストマイコン福岡４Ｆ	092-781-7131	11/ 1-11/30
〃	福岡金文堂アニマート原店	092-844-0088	11/ 9-12/31
北九州市	ナガリ書店	093-521-1044	11/ 1-12/31
〃	井筒屋ブックセンター	093-643-5521	11/ 7-12/ 6
佐賀市	金華堂北バイパス店	0952-32-1965	11/ 1-12/15
長崎市	好文堂書店	0958-23-7171	11/ 7-11/29
熊本市	紀伊國屋書店熊本店	096-322-5531	11/ 6-12/15
大分市	本町晃星堂書店	0975-33-0231	11/ 1- 1/15
別府市	明林堂書店別府本店	0977-23-2183	11/10-12/10
宮崎市	田中書店中央店	0985-24-3511	11/ 1-12/ 1
鹿児島市	Ｂooksみすみ南港１号店	0992-57-3611	11/ 1-12/31

新C言語入門 林 晴比古 著

ソフトバンク出版事業部

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル Tel 03-5488-1360

CONTENTS

BEEP! メガドライブ 1992 12月号 DECEMBER

カバーイラスト・伊川英雄 カバーデザイン・渡辺 緑

SHOP DATA

メガドラソフト売上げ TOP10

SOLD OUT! SOLD OUT!

メガドライブソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月は発売本数の少ない月だったせいもあって、新作、旧作が入り交じったランキングとなった。なかでも目を引くのは、MEGA-CDソフトの健闘ぶり。年末商戦から来年にかけて、カセットとともに話題作で盛り上がりそうだぞ。

1位 NEW SOFT ライズ オブ ザ ドラゴン

1529 POINTS

海外ものの本格ハードボイルドアドベンチャーがマニア層を確保して1位に。難度はかなりシビアだけど、サイバーな雰囲気満点だぞ。

セガ／'92・9・25発売／6,800円／ADV／CD

2位 前回2位 修羅の門

1067 POINTS

夏に発売されて以来、けっこうコンスタントに売れ続けている「修羅の門」が先月同様2位をキープ。まだの人にはオススメだ！

セガ／'92・8・7発売／6,000円／SLG／8M

3位 前回1位 サンダーストームFX

902 POINTS

最近のCDソフトのなかでは一番のヒットを飛ばしてる「サンダーストームFX」も3位に。LDゲームブームは当分このまま続くか。

ウルフ・チーム／'92・8・28発売／7,800円／SHT／CD

4位 前回4位 アイルトン・セナ スーパーモナコGPII

前作とあまり変わりがないといわれても、セナの雄姿は必見だ。

セガ／'92・7・17 7,800円／RAC／8M、B・6

746 POINTS

5位 前回6位 THUNDER FORCE Ⅳ

シューティングの集大成ともいえる硬派のデキ。演出も多彩。

テクノソフト／'92・7・24 8,800円／SHT／8M

628 POINTS

6位 NEW SOFT ブライ 八玉の勇士伝説

他機種版でもおなじみのRPG。タイプは古いけどキャラが魅力。

セガ／'92・9・11 7,800円／RPG／CD

505 POINTS

7位 NEW SOFT ワンダードッグ

ワンダーメガのイメージキャラが活躍。オープニングはナイス。

ビクター音産／'92・9・25 7,200円／ACT／CD

417 POINTS

8位 NEW SOFT 提督の決断

超本格派の太平洋戦争SLG。難易度は歴史以上に高すぎる？

光栄／'92・9・24 14,800円／SLG／8M、B・2

356 POINTS

9位 NEW SOFT キングサーモン

ポイントは低いけど、ほぼ完売のよう。釣りマニア必携ソフト。

ホット・ビィ／'92・9・26 6,800円／SLG／4M

254 POINTS

10位 前回― プリンス・オブ・ペルシャ

このクネクネ感とスリルがクセもの。でもアニメは賛否あり？

ビクター音産／'92・8・7 7,800円／ACT／CD

213 POINTS

SHOP DATA

ゲームギアソフト売上げ TOP5

GO! GO! G.G! GO! GO! G.G!

ゲームギアの人気ソフトをRESEARCH!!

最近は元気がよすぎるとまでいわれているG.G.だけど、年末年始も話題作が目白押しだ。黄金時代も夢じゃないぞ？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	―	シャダムクルセイダー セガ／'92年9月18日発売／5,500円／RPG	353
2	―	ぎゅわんぶらあ自己中心派 セガ／'92年6月12日発売／3,800円／TAB	135
3	2	ソニック・ザ・ヘッジホッグ セガ／'91年12月28日発売／3,800円／ACT	118
4	3	コラムス セガ／'90年10月6日発売／2,900円／PUZ	87
5	1	アイルトン・セナ スーパーモナコGPII セガ／'92年8月28日発売／3,800円／RAC	64

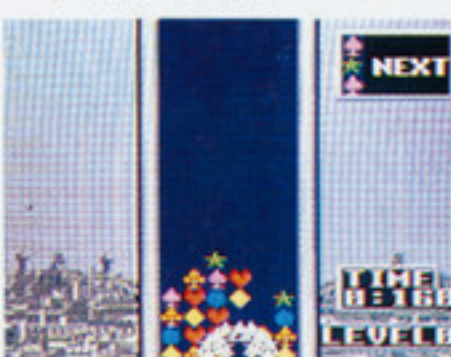
※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は9月1日～9月30日まで。★協力店●銀座博品館トイパーク●キディランド向ヶ丘店●TOYSHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J＆Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口

1 シャダムクルセイダー

G.G.初の4メガソフトだけに内容の充実度はなかなか。中東ふうの設定もいいぞ。

3 ソニック・ザ・ヘッジホッグ

発売から1年近くたっても人気は高い。2も期待。

4 コラムス

パズルブーム再来の予兆か。元祖だけに面白いぞ。

USER DATA

移植希望ゲーム TOP20

I WANT YOU! I WANT YOU!

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

先月のコナミ参入、セガ・ファルコムのタイトル発表に加え、EAビクター設立でジェネシスソフトまでが身近になったメガドラは、水面下でビッグタイトルの移植も進行中だぞ。発表も近い？

順位	前回	ゲーム名／データ	POINT
1	1	ストリートファイターIIシリーズ カプコン／VG他	195
2	2	プリンセスメーカー ガイナックス／パソコン	83
3	10	天地を喰らう カプコン／VG他	43
4	7	ワールドヒーローズ アルファ電子／NEO・GEO	36
5	—	達人王 東亜プラン／VG	35
6	6	コットン セガ／VG	34
7	4	ファイナルファンタジーシリーズ スクウェア／FC他	33
8	15	アラビアンファイト セガ／VG	29
9	3	キャプテンコマンドー カプコン／VG	28
10	13	銀河英雄伝説 ボーステック／パソコン他	27
11	5	サイレントメビウス ガイナックス／パソコン	24
12	9	ウルフファング データイースト／VG	22
13	14	ウィザードリィシリーズ アスキー／パソコン他	21
14	12	ドラゴンクエストシリーズ エニックス／FC他	19
15	11	シムシティ イマジニア／パソコン他	17
16	—	卒業 ジャパンホームビデオ／パソコン	16
17	19	エメラルドドラゴン バショウハウス／パソコン	14
18	18	天外魔境シリーズ ハドソン／PCエンジン	12
19	—	ラッドモビール セガ／VG	10
20	—	龍虎の拳 SNK／NEO・GEO	9

※このポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

祝 F22インターセプター

ジェネシスの中でも人気のドッグファイトものをEAビクターが移植。今後のEA移植も期待。

祝 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄の名作「蒼き狼と白き牝鹿」の新バージョンが、早くも移植。大陸制覇はオルドが決め手だ。

祝 ヨーロッパ戦線

これまた光栄ものの移植だ。第2次世界大戦を描いたSLG2作目。連合国対枢軸軍が対決。

SHOP DATA

ビデオゲーム TOP5

SHOW UP! SHOW UP!

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

ストII人気もそろそろ落ち着き気味の昨今、セガからは次世代型のバーチャルゲームがスタンバイ状態らしい。来年のゲーセンはスゴそうだぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	1	ストリートファイターII'	カプコン
2	—	カプコンワールド2	カプコン
3	3	ワールドヒーローズ	アルファ電子
4	2	コカコーラ・スズカ8アワーズ	ナムコ
5	—	ファイナルラップ3	ナムコ

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

2 カプコンワールド2

カプコンキャラが総登場のクイズゲーム。クイズ出題者にはストIIキャラもいるぞ。

NEW FACE!

5 ファイナルラップ3

8人まで通信可能のおなじみのレースゲーム最新作。一般公募コースもあるのだ。

USER DATA

待望の新作ゲーム TOP20

COME ON! COME ON!

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月の話題作の発表等で興奮の醒めやらぬ今月だが、当分は年末の期待作ラッシュでメガドラユーザーも盛り上がりそうだね。とくに今月発売の「ソニック2」を皮切りに、「ぷよぷよ」「ベアナックルII」などの良質な作品は要チェックだぞ。最近はCDゲームのタイトルにも期待作が多いから、お金を貯めて一式買ってもいいんじゃない？　冬もゲーム三昧だ！

テンポのよさもバツグンになってソニック2がついに登場!!

1位（前回2位）ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／11月21日発売予定／6,800円／ACT／8M

99 POINTS

ついに発売となるソニック2は、前作を超える楽しさ満載だぞ。今度はスピード重視で遊べるから、絶対チェックだね。

発売は延びても期待大の漫画RPG！

2位（前回4位）聖魔伝説3×3EYES

セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／CD

77 POINTS

悲しいことに発売が来年春まで延びてしまったけれど、そのぶん内容も充実されているのだ。隠されたシャレもいいぞ。

魅力的なキャラが総結集の最強RPGはまだ？

3位（前回5位）ファンタシースターIV

セガ／発売日未定／価格未定／RPG

71 POINTS

企画のほうは段々煮詰まってきているPSIVも完成はまだまだ先？　キャラも一新され、名作の予感が早くもするぞ。

2Pプレイもバッチリ!!　完璧移植のファイナルファイトだ！

4位（前回3位）ファイナルファイトCD

セガ／2月発売予定／価格未定／ACT／CD

65 POINTS

心配されていた2人同時プレイは、ちゃんと再現されることになった「ファイナルファイト」。完璧移植の日はもうすぐ？

パズルゲームブーム再び？　面白さはコラムスを超えるぞ！

5位（前回—）ぷよぷよ

セガ／12月18日発売予定／4,800円／RUZ／4M

30 POINTS

いきなり初登場で5位に入ってきた「ぷよぷよ」だけど、業界内ではすでにブームも起こってるほど。ふるふる感が最高！

6位 ベアナックルII

デカキャラと多彩な技の快感はまさに16Mショック！

9位 電忍アレスタ

アレスタシリーズ最新作は戦国忍者もの。秀作だぞ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINT
6	6	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	セガ／1月14日	26
7	17	タイムギャル	ウルフ・チーム／11月13日	25
8	—	ゆみみみっくす	ゲームアーツ／12月予定	24
9	13	電忍アレスタ	コンパイル／11月27日	23
10	20	シルフィード(仮)	ゲームアーツ／発売日未定	21
11	16	天舞メガCDスペシャル	ウルフ・チーム／12月25日	20
12	9	パワーアスリート	KANEKO／11月27日	18
13	—	アークスI・II・III	ウルフチーム／2月予定	17
14	—	パワードリフト	電波新聞社／発売日未定	16
15	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2	ゲームアーツ／12月上旬	15
16	—	中嶋悟F-1スーパーライセンス	バリエ／12月下旬	13
17	7	ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	セガ／12月11日	12
18	—	銀河鉄道999	RIOT／2月予定	11
19	—	アルスラーン戦記	ヒューマン／発売日未定	10
20	—	Vay～流星の鎧～	シムス／来春予定	9

※このポイントは10月号の読者アンケートハガキをもとに『BE・メガ』編集部で算出したものです。

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT SCHEDULE

メガドライブ MEGA DRIVE

タイトル	発売	価格	データ
三國志III	11月8日	14,800円	光栄/SLG/12M+B・B
プロフットボール	11月20日	6,800円	EAビクター/SPT/4M
プロホッケー	11月20日	6,800円	EAビクター/SPT/4M
ロード・ラッシュ	11月20日	7,800円	EAビクター/RAC/8M
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月21日	6,800円	セガ/ACT/8M
パワーアスリート	11月27日	8,500円	KANEKO/ACT/8M
ランパート	12月4日	6,800円	テンゲン/SLG/4M
サイドポケット	12月4日	7,800円	データイースト/SPT/8M
中嶋悟 F-1 スーパーライセンス	12月11日	9,000円	バリエ/RAC/8M+B・B
ぷよぷよ	12月18日	4,800円	セガ/PUZ/4M
R.B.I.4ベースボール	12月18日	7,800円	テンゲン/SPT/8M
ミッキー&ドナルドふしぎなマジックボックス	12月18日	6,800円	セガ/ACT/8M
T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	12月22日	6,800円	コナミ/ACT/8M
Junker's High	12月25日	8,800円	シムス/RAC/8M+B・B
タズマニア	12月25日	未定	セガ/ACT/4M
パチンコクーニャン	12月中旬	8,500円	ソフトビジョン/ETC/8M
CRUE BALL	12月下旬	未定	EAビクター/PIN/4M
ドリームチームUSA	12月下旬	未定	EAビクター/SPT/8M
GODS	12月予定	8,800円	ピーシーエム・コンプリート/ACT/8M+B・B
ゼノン2	12月予定	8,600円	ピーシーエム・コンプリート/SHT/8M
ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	1月14日	未定	セガ/ACT/16M
ヨーロッパ戦線	1月16日	12,800円	光栄/SLG/8M+B・B
Jリーグチャンピオンサッカー	1月下旬	7,800円	ゲームアーツ/SPT/4M
ザ・キックボクシング	1月下旬	8,500円	マイクロワールド/SPT/8M
Cal. 50 (キャリバーフィフティ)	1月予定	8,300円	ビスコ/SHT/8M
ブギウギボーリング(仮)	1月予定	6,800円	ビスコ/SPT/4M
スティールタロンズ	1月予定	未定	テンゲン/SHT
リスキーウッド(仮)	1月予定	未定	EAビクター/ACT
ファリーフレンズ(仮)	1月予定	未定	EAビクター/ACT
バトルトーズ	1～2月予定	未定	セガ/ACT/4M
ガントレット	2月予定	7,800円	テンゲン/A・RPG/8M(予)
G-LOC	2月予定	6,800円	セガ/SHT/8M
マジンサーガ	2月予定	6,800円	セガ/ACT/8M
PGAツアーゴルフ(仮)	2月予定	未定	EAビクター/SPT
F22インターセプター(仮)	2月予定	未定	EAビクター/SHT/8M
魔天の創滅	2～3月予定	8,900円	講談社総研/RPG/8M+B・B
デザート・ストライク(仮)	3月下旬	未定	EAビクター/SHT/8M
スーパー忍II	3月予定	6,800円	セガ/ACT/8M
ゴールデンアックス III	3月予定	未定	セガ/ACT
パワーモンガー(仮)	3月予定	未定	EAビクター/SLG
ロードライアット	3月予定	未定	テンゲン/RAC
スプラッターハウス PART3	3月予定	未定	ナムコ/ACT
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	3月予定	未定	セガ/ACT/4M
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	来春予定	未定	光栄/SLG/8M+B・B
魔神転生	来春予定	未定	シムス/ACT/8M
ファンタシースターIV	93年予定	未定	セガ/RPG
騎士伝説	未定	9,800円	講談社総研/SLG/10M+B・B
忍者外伝	未定	6,800円	セガ/ACT/8M
メタルファング	未定	6,800円	ビクター音産/RAC/4M
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ/SLG/8M+B・B
ボールジャックス	未定	未定	ナムコ/SPT/2M
スラップファイトMD	未定	未定	東亜プラン/SHT/8M
洗脳ゲームTEKIPAKI(テキパキ)	未定	未定	東亜プラン/PUZ/2M
チャックロック	未定	未定	セガ/ACT/8M
クラスティーズ ファン ハウス(仮)	未定	未定	セガ/PUZ
ザ シンプソンズ バートVS.ザ スペースミュータンツ	未定	未定	セガ/ACT
メガロマニア	未定	未定	CRI/SLG/8M
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ/SLG/8M+B・B
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ/ACT
マルチ野球'93	未定	未定	セガ/SPT

メガCD MEGA-CD

タイトル	発売	価格	データ
タイムギャル	11月13日	7,800円	ウルフ・チーム/ACT/CD
アフターバーナーIII	11月20日	8,400円	CRI/SHT/CD
電忍アレスタ	11月27日	6,800円	コンパイル/SHT/CD
ダークウィザード～蘇りし闇の魔導士	12月11日	6,800円	セガ/RPG/CD
ロードブラスターFX	12月18日	7,800円	ウルフ・チーム/RAC/CD
カプコンのクイズ殿様の野望	12月25日	7,800円	シムス/QIZ/CD
天舞メガCDスペシャル	12月25日	未定	ウルフ・チーム/SLG/CD
ぎゅわんぶらぁ自己中心派2	12月上旬	7,800円	ゲームアーツ/TAB/CD
ゆみみみっくす	12月予定	7,800円	ゲームアーツ/ADV/CD
AYA	1月3日	7,600円	データウエスト/VCS/CD
ジャガーXJ220	1月下旬	未定	ビクター音産/RAC/CD
Aランクサンダー	1月予定	7,400円	RIOT/ADV/CD
アネット再び	1月予定	未定	ウルフ・チーム/ACT/CD
ポップンランド	1月予定	未定	シュールド・ウェーブ/ACT/CD
銀河鉄道999	2月予定	7,800円	RIOT/ADV/CD
ファイナルファイト CD	2月予定	未定	セガ/ACT/CD
デバステイター	2月予定	未定	ウルフ・チーム/ACT/CD
アークスI・II・III	2月予定	未定	ウルフ・チーム/RPG/CD
サイボーグ009	3月予定	7,800円	RIOT/ACT/CD
CDソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮)	3月予定	未定	セガ/ACT/CD
ハイムドール	3月予定	未定	ビクター音産/RPG/CD
Vay～流星の鎧	来春予定	7,800円	シムス/RPG/CD
スイッチ	来春予定	未定	セガ/ADV/CD
シムアース	来春予定	未定	セガ/SLG/CD
笑ゥせぇるすまん	来春予定	未定	セガ/ADV/CD
ウイングコマンダー	来春予定	未定	セガ/SLG/CD
聖魔伝説「3×3EYES」	来春予定	未定	セガ/RPG/CD
PRESENCEノスタルジアII	来春予定	未定	シュールド・ウェーブ/ADV/CD
幻影都市	来春予定	未定	マイクロキャビン/RPG/CD
リアルファイターズ	7月予定	未定	セガ/ACT/CD
シスターソニック(ぽっぷるメイル SCD改)	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
スーパーブランディッシュ	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
スーパー大戦略III SCD	93年夏予定	未定	セガ・ファルコム/SLG/CD
ハイパーロードモナーク	93年秋予定	未定	セガ・ファルコム/SLG/CD
ロードス島戦記	93年末予定	未定	セガ/RPG/CD
テラフォーミング	93年予定	6,800円	パック・イン・ビデオ/SHT/CD
イース・マスクオブザサン(YsIV)	未定	未定	セガ・ファルコム/RPG/CD
シルフィード(仮)	未定	未定	ゲームアーツ/SHT/CD
ウルフチャイルド	未定	未定	ビクター音産/ACT/CD
THE IIIRD WORLD WAR	未定	未定	マイクロネット/SLG/CD
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CRI/RPG/CD
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト/VCS/CD
アルスラーン戦記	未定	未定	ヒューマン/RPG/CD
大封神伝	未定	未定	ビクター音産/RPG/CD
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社/RAC/CD
ニンジャウォリアーズ	未定	未定	タイトー/ACT/CD
ナイトストライカー	未定	未定	タイトー/SHT/CD
シュヴァルツシルト	未定	未定	工画堂スタジオ/SLG/CD
HUMMAR	未定	未定	セガ/CD
バットマン・リターンズ	未定	未定	セガ/ACT/CD

ゲームギア GAME GEAR

タイトル	発売日	価格	データ
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	11月21日	3,800円	セガ/ACT/4M
ベアナックル	11月27日	3,500円	セガ/ACT/2M
The GG忍II	12月4日	3,500円	セガ/ACT/2M
クニちゃんのゲーム天国Part2	12月11日	3,500円	セガ/TAB/2M
シャイニング・フォース外伝シナリオ1	12月18日	5,500円	セガ/RPG/4M+B・B
レミングス	2月26日	3,500円	セガ/PUZ/2M
サッカー(仮)	2月上旬	4,500円	シムス/SPT/2M
ゴルフ(仮)	3月中旬	4,500円	シムス/SPT/2M
ミッキーマウスの魔法のクリスタル	3月予定	3,800円	セガ/ACT/2M
ウインブルドン	3月予定	3,200円	セガ/SPT/1M
ぷよぷよ	3月予定	未定	セガ/PUZ/1M
シャイニング・フォース外伝シナリオ2	未定	未定	セガ/RPG
フェイスボール2000	未定	未定	リバーヒルソフト/SHT/2M
GPライダー	未定	未定	セガ/RAC

BE・メガ編集部 チェーック!!

先月のコナミ参入発表後も、メガドラ周辺ではなにかと噂話が絶えないみたいだぞ。はたして急きょ発表された6ボタンパッドの意味するものは何なのか? 噂が噂を呼ぶぜ。とりあえずは何かを期待して待とう。

一方、ゲーム誌も新たな大手出版社の進出で新展開が起こりそうだけど、それに関連してか某人気週刊漫画誌のマンガでゲーム化話が2本ほどがあるみたいだぞ。ここらへんのソフトの発表を含め、年末年始もメガドラは熱いぜ。

発売は来年になったけど期待のザ・スーパー忍II。

ACT:アクション/SHT:シューティング/RPG:ロールプレイング/ADV:アドベンチャー/SLG:シミュレーション/SPT:スポーツ/RAC:レース/PUZ:パズル/TAB:テーブル
A・RPG:アクションロールプレイング/PIN:ピンボール/QIZ:クイズ/VCS:ビジュアルカンバセーションソフトウェア/B・B:バッテリーバックアップつき

ソフトメーカー伝言板

セガ・エンタープライゼス

「ソニック2」のクイズキャンペーンを実施中／ みんなでCMをよ〜く見てください。また、11月15日には東京・新宿アルタスタジオで大型モニターアルタビジョンを使い、大ゲーム大会をやります。君のプレイするソニックが1,000人以上の観客のなかで走ります。腕に自信がある人は当日午後1時までにアルタに集合してくださいね。

EAビクター

はじめまして、エレクトロニック・アーツ・ビクターです。メガドライブに新規参入／…なのですが、じつは米国では、すでに数多くのタイトルを発表しているメーカーだったりするのですよ（→ちょっと自慢）。あの「パワーモンガー」が、あの「F22インターセプター」が、あの「ジェームズ・ボンド」(笑)がメガドライブで遊べる日は近いぞ諸君// （ASH）

ウルフ・チーム

蘇るんだ、走るたびに〜♪うっふっふ。まだ誰も知らないMEGA-CD新作「ロードブラスターズFX」のオープニングテーマの歌詞です。唄うはJ-WALK／ カラオケでも大人気ですネ。この曲がカラオケBOXで唄えたらステキ／ 「ロードブラスターFX」は12月18日、「天舞メガCDスペシャル」は12月25日です。忘れないでねん♡ 〜こもも〜

光栄

まずは新作情報〜。WWIIゲームシリーズ第2弾「ヨーロッパ戦線」が1月発売予定です。パソコン版のヒットも記憶に新しいところ。バルジ大作戦やノルマンディー上陸作戦といった有名な戦いを再現する本格派SLGに期待してくださ〜い。そして特ダネを1本／ 映画にもなるというモンゴル関係といえば……、そう、アレですね。オルドも楽しみ//

工画堂スタジオ

「シュヴァルツシルト(仮称)」の情報がなかなか提供できない。一生懸命制作はしているが、思うように進まないのが現状だ。仮に、ある程度進行していたとしても、うっかりとした情報は流せない。しっかりと先が見えた時点で一気に流出していくつもりだ。そのへんの事情をご理解いただき、もう少し待ってもらいたい。 （工画堂・トニー）

コンパイル

時は西暦1500年代後半。日本はおりしも戦国時代で、戦国武将たちは天下に覇を唱えんと全国各地で激しい戦いを繰り広げていた……。ナレーションから流れるその声は…「紅の豚」でおなじみの森山周一郎だ／ 驚くのはまだ早い／ ゲーム本編の背景・敵メカ等の華麗さにキミはド肝を抜かれるぞ／ 発売日は11月27日だ。みんなもう少しまっててくれ。

CRI

ついに11月20日に「アフターバーナーIII」が発売されるぞ。「でもオレ、コクピット視点はきらいだな〜」という人も安心。じつは裏技で後方視点モードが用意されているのだ／

方法はたぶんBEメガ裏技リーグで明らかにされるに違いない。もし見つからないときは次回の伝言板で発表するから、待っててね。「メガロマニア」もヨロシク。

G-SAT

寝て見る「夢」って現実と空想が混ざりあって異次元ワールドを作ってる。来春発売予定の「ドラえもん」はそんなみんなの夢の世界を舞台にしてアクションさせてるぞ。4Mの容量だけど、1ビットも空きはなし。今度の「ドラえもん」ってチョット違うよね……と言ってもらえたら、こんな重労働の苦しみなんか屁でもないのでゴザンス。

ソフトビジョン

こんにちは〜// ソフトビジョンの田村です。よろしくね／ さ〜てさてソフトビジョンが年末にお送りするソフトは、な、なんと〝パチンコ〟なのです／ お家でパチンコができるなんて画期的でしょ。このソフトなら、いままでパチンコ屋に行けなかった小さい子からお爺さんやお婆さんまで手軽にパチンコで遊べるよ／ こいつはすごいぞ〜//

データウエスト

「AYA」の発売日が1993年1月3日に決定しました。価格は7,600円です。MEGA-CD初のDAPS＋本格的なアドベンチャーです。とにかくお店に予約しようではありませんか。後半のドトーのアニメが泣けますぜ。さぁ、君もオトナの世界にいらっしゃい。ちなみにタイトルでは「Vol.3」となっていますが、これだけでも遊べるよん。

テンゲン

ファンのみなさんにはご迷惑をおかけしましたが、12月4日「ランパート」、12月18日「R.B.I.4ベースボール」で発売日が決定しました／ 今回は「ランパート」オススメ編。対戦相手を確保してキミの部屋へゴー／ 迫力の砲撃戦とクセになる城壁づくり、美麗なグラフィックに酔いつぶれて…違う、酔いしれてください//

ナムコ

生まれてこのかた、私が初めてクリアしたゲームが今回の「ボールジャックス」。これで自信をつけた私は、社内の人間に挑戦状を叩きつけ、カセット片手にそのことごとくを破りました。そんなある日、夢を見ました。「ボールジャックス」をするすべての人が私の足元にひざまづく夢を。この世にボールジャックスだけの国があったらいいのに…。 （ぱいん♡）

RIOT

RIOTが誇るMEGA-CD3連発／ 「サンダー」は戦闘シーンができあがり、バシバシアニメーションして超カッコイイし、「銀河鉄道」は野沢雅子や池田昌子などアニメと同じキャスティングが決定し、ファンの話題をさらってます。また「サイボーグ」は加速装置システムで、一味違うアクションゲームになりそうです。カッコイイんだなコレが／ （たかを）

マイクロワールド

こんにちは／ マイクロワールドです。このたび、好評だったPCエンジン版の「ザ・キックボクシング」がさらにバージョンアップし、より本格的に楽しめる格闘アクションゲームとしてメガドラで登場することになりました。VCR・クマテなど自由に技の選択ができるセレクトヒットモードで、楽しさ倍増、超本格派のゲームです。お楽しみに／

★このページは各ソフトメーカーさんに発売間近のソフトのPRや今後の戦略などを大マジメに(?)言ってもらうためのページです。うちにも言わせろ／ というメーカーさんがいらっしゃったら、ドンドン『BE・メガ』編集部まで言ってきてくださいね。

お買い得一本勝負！

BEメガドッグレース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

1年とは早いもので、もう年末年始の話もちらほら聞こえてきたこの頃。今年はドッグレースメンバーもだいぶ入れ替わりがあったね。とはいえ、ハイローラーズだけは毎月日替わり状態なのだ。今月から某誌出身の強力な助人も入ったから、今後もよろしくしてくれよ。

ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の審査員のオッズの平均点で犬を走らせています。犬ゲージに多くの犬が並んでいるほうが総合評価は高いこととなります。

なお、このコーナーは完成品、および80％以上のサンプルバージョンで評価しています。最終的な購入の判断は読者の皆さん自身ですので、「違うじゃない！」と言われても困ります。1つの「参考意見」として考えてください。

1枠　三國志Ⅲ

11月8日発売

栄光／14,800円／SLG／12M

バックアップ1／8人まで対戦プレイ可能

パソコン版で空前の大ヒットを飛ばした光栄の最新作がメガドラへ移植。6つのシナリオには約500の武将が登場し、新君主や武将の作成も可能。

平均オッズ 7.25

2枠　パワーアスリート

11月27日発売

KANEKO／8,500円／ACT／8M

パスワード制／2人対戦プレイあり

KANEKOが放つ対戦格闘ゲーム。一般公募されたオリジナルキャラを含む8人の個性的なキャラが闘う。1Pキャラはジョーのみでプレイ。

平均オッズ 5.0

Game Beginner Girl　青山よう子

よくゲーセンのクイズゲームで遊んでいる私ですが、たまに後ろにギャラリーがいることがあります。間違えてからヒソヒソ答えを話しているんだけど、知っているなら教えてくれるとウレシイんだけど。

三國志Ⅲ（8）：前の2作と比べて随所に工夫が見られます。なかでも私が気に入ったのは、新君主が漢字で8人も作れ、そのうち3人を参加させられるところ。登録しておいた配下たちにゲーム中で出会えるのはなかなか楽しいよ！戦闘画面が3Dになったのも見やすくてグッド。

パワーアスリート（7）：まだまだ殴りモノの勢いは衰えてないけど、他のゲームはやっぱり難しい、という人にオススメ。なにしろボタン操作が簡単なので、必殺技がいとも簡単に出せるのです。スピードも比較的ゆっくりなので、あせらずに動かすことができるしね。でも1Pだとムズイなぁ。

Foreign Game User　OLI-X光治

なんか面白い新譜が少ないこの頃、唯一のヒットはPRODIGYのアルバムとthe orbのシングル。そういえばthe orb の新譜は、某音楽雑誌でおなじみの方のスタジオでレコーディングされたとか。いいな。

三國志Ⅲ（6）：SFCでも発売されるんだけど、処理速度はメガドラ版のほうが速いとのこと。絵も臨場感があって見ばえがよくなっているから、光栄のゲームが苦手の私も、これならなんとなく遊びたくなるのがいい。こういう非マニアックな雰囲気があるゲームなら今後もほしいね。

パワーアスリート（5）：最近流行の、対戦型格闘ゲーム。この手のゲームが多数出ているにもかかわらず、どれも「ストII」を超えていないのは残念。このゲームも奥行きをつけたり、キャラの個性を出そうとしているんだけど、どうもイマイチだったりする。展開もダラダラ長くなりがち。

Game Mania Group　ハイローラーズ

諸君、私が今度ハイローラーズの一員になった作山軍曹だ。いままでさる編集部隊に所属していたが、今回進んで外人部隊に入隊した。今後ともこの部隊でめっちゃくちゃ暴れ回るからな！　たのむぜ。

三國志Ⅲ（7）：画面の雰囲気もガラリと変わったのでだいぶとっつきやすくなったけど、三國志を知らない初心者にはあいかわらず難しいだろう。でも前作より戦闘や計略のバリエーションが充実してるから、ファンの人には歯ごたえがあるはず。ちゃんと地名が出るのもいい。（超）

パワーアスリート（3）：キャラクターのアニメパターンが少なすぎて、まるで紙人形が動いているように見える。必殺技もあまりにも簡単に出せてしまうし、与えるダメージも大きくないのでまるでありがたみがない。ほとんど「ストII」の幼児向け版だが、変化も乏しくさびしいぜ。（渋）

General Game User　ジャムおじさん

いろいろな評判が立っていた「ドラクエV」をやってみたけど、やっぱり面白いっていうのが率直な感想だった。でも途中のイベントで「ファンタシースターIII」ぽいアイデアがあった気が…。う〜む。

三國志Ⅲ（8）：前作より、コマンドやシステムに細かい配慮がなされてて、ファンには嬉しいデキに仕上がってるね。ただし、情報コマンドは密偵がカギとなるのに、人材登用や情報収集がやや面倒になってしまったのは残念。でも全体的にはシリーズ最高作といえるんじゃないかな。

パワーアスリート（5）：みんなの要望も多い格闘ゲームなんだけど、キャラの動き、技のかかるタイミングなど、どれももう一息という感じがするね。ゲーム自体はシリアスなのに、冗談ぽい技ばかり目立って、逆に笑えてしまうのは悲しいなあ。もう少し駆け引きが楽しめればいいんだけどね。

3枠

11月20日発売

プロフットボール

EAビクター／6,800円／SPT／4M

パスワード制／2人対戦プレイあり

実質上ジェネシス版「ジョン・マッデンフットボール'92」を移植した本格派アメフトゲーム。全29チーム。2P協力プレイやリプレイ機能つき。

平均オッズ 7.0

アメフトなので、まずはルールやフォーメーションを覚えないことには何もできません。そこはデモ画面でも見てじっくり研究すべき。そのかわり、よく知っている人には手ごたえ十分なのでは？　3Dのクォータービュー画面はなかなか見やすくてカッコイイですよ。 **6**

すでに海外で発売されている人気ゲーム。タイトルは変わったけど、画面を見ればわかる人ならピンと来るハズ。とにかくよいです。遊びやすいし、画面も気持ちよく動いてくれる。選手が実名でないのは残念だけど、奥行きのあるこの画面描写は一見の価値があるよ。 **7**

アメフトを知っていることを前提にして評価すると、これはかなりよくできている。フォーメーションはオフェンス、ディフェンスともども種類が超豊富だし、操作性もアクション並といわないまでも、走っている感じががしてなかなかよい。アメフト好きは買い。(作) **8**

メガドラのアメフトにはジョー・モンタナシリーズがあるけど、本場アメリカではこっちのほうが、評価が高いんだよね。作品自体はちょっと古いけど、このリアルなフィールド画面は多くの人の目を引くはず。演出は地味めだが、全体的に玄人好みでいいよ。 **7**

4枠

11月20日発売

プロホッケー

EAビクター／6,800円／SPT／4M

パスワード制／2人対戦プレイあり

これもジェネシス版「NHLホッケー」を実質的に移植したホッケーゲーム。全22カ国のチームは'90年、'91年のデータをもとにした本格派。

平均オッズ 6.5

氷の上のスポーツだけあって選手の動きがスムーズ。ただ、エッジを使って止まったり、ターンするときの本物っぽい手ごたえがあんまりないのは残念かな。乱闘シーンも実際に比べたらおとなしい気もするけど、ちゃんと用意されてますよ。初心者にはいいと思うな。 **6**

これまた海外からの移植。ジェネシス版のようにNHLの選手は使えないけど、海外のスポーツゲームらしく、単純ながらツボはちゃんと押さえてるね。操作法もすぐできるくらい簡単だし、凝るべきところは凝っている。選手のぶつかりあう声も迫力があって熱いよ。 **7**

これはアメフトと違ってルールを知らなくても楽しめるのだ。とにかくホッケーにつきものの乱闘が熱い。操作性はイマイチだが、リアルな効果音や雰囲気があるから、まあ許せる範囲だろう。シーズンだからこの際、ホッケーのルールを覚えるのもいいと思うぞ。(作) **7**

メガドラ初のアイスホッケーだけど、ジェネシスものとしてはまあまあのデキ。選手の表示は見やすいんだけど、操作感覚はかなり大ざっぱな気がする。でもサッカーみたいな感じで友達とワイワイやるには最適かもね。発売されなかった「マリオレミュー」の代わりに。 **6**

5枠

11月20日発売

ロード・ラッシュ

EAビクター／7,800円／RAC／8M

パスワード制／2人交互プレイあり

全15台のバイクで競う、殴りありのラフなレースゲーム。各レベルには5コースがあり4位以上でレベルアップ。お金を稼げば新車の購入可能。

平均オッズ 7.0

バイクに乗りながら、他のドライバーを蹴飛ばしたりパンチして落としてしまうという、なんともバイオレンスなゲーム。速く走る目的なんかよりも殴る蹴るに熱くなって、「ひどーい！」とか叫びつつ楽しめます。あんまり順位を気にせずに先に進めるのもいいですね。 **7**

懐かしの「マッハライダー」の雰囲気が漂うゲーム。コケたときにバイクを走って取りにいったり、敵車に轢かれたりと変なところでリアルなのが笑える。そのうえ、基本となるレースの3D的表現もクオリティが高い。イロモノとしてでなく、普通にオススメできるよ。 **7**

「マッドマックス」的雰囲気のバイク版キャノンボールって感じのゲーム。すぐに飽きそうではあるが、敵をボコボコ殴りながら走るのはとにかく単純で面白い。操作は少々フワフワ気味だけど、これがまたバイク向きでいい味があるぜ。BGMもミョーで笑える。(超) **7**

このゲームも海外モノだけど、いい意味で面白いゲームだね。ウネウネ気持ちよくアップダウンする道で走るのはなかなか爽快だし、一般車はちゃんと車線を守って走ってるから、走りの駆け引きもできる。後半のバランスがややキツイけど、短時間遊ぶには最適だよ。 **7**

6枠

11月21日発売

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／6,800円／ACT／8M

コンティニュー制／2人同時プレイあり

セガのシンボルキャラのソニックが相棒テイルスを連れて帰ってきた！　全11＋α面。2Pプレイは途中参加、対戦プレイあり。エッグマンを倒せ。

平均オッズ 9.0

前作でもビックリさせられたけど、またもやビックリ。弟分のテイルスはカワイイし、2匹でリングを取りまくるスペシャルステージが楽しくて、とっても気に入りました。スピンダッシュは慣れるまでは大変だけど、覚えてしまえば、便利なことこのうえなし。 **9**

私は前作を絶賛していた1人だけど、結局はすぐに飽きちゃったから買わなかったんだよね。その点、2では上下分割プレイとか「スタンランナー」ぽいボーナス面等いろいろ楽しめていいよ。テイルスがいない1Pだとツライ面も多いが、全体的にテンポはいいね。 **8**

待望のソニック2。とにかく前半の面は前作を見事に超えている。スピード感は存分に楽しめるし、新しい仕掛けがたくさんあってサイコーッ！　ただし1ゾーンが2面構成に減った分、マップはやや広すぎる気がする。後半のストラ○ダーな面は賛否両論？(超) **9**

今回のソニック2は間違いなく前作以上のデキ。スピンダッシュのおかげでスピード感はさらに上がってるし、キャラパターンやBGMもさらに磨きがかかってて、見てるだけでも本当に楽しいよね。上下分割は少々見にくくて処理落ちが気になるけど、久々の満点だ。 **10**

7枠
12月4日発売

ランパート

テンゲン／6,800円／SLG／4M

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

アタリ社製の名作アーケードゲームの完全移植版。城壁をより広く確保し、砲台を増やせ。負けたものはにはギロチンが待っているぞ。

平均オッズ 7.25

最初は何をしていいのか迷うかもしれないけど、やり方さえ覚えればハマりますね。アクションの要素もあるし、SLGに近いパズルともいえるので、なかなか飽きません。とくに友達と対戦するときは、頭で考えてばかりもいられなくて、ついつい熱くなりそう。 **6**

ゲーセンでは地味な存在だったけど、じつはコレ、すごく面白いのだ。実際私もすごく好きだ。ルールがとにかく単純で、しかも何度でも遊びたくなる中毒性がある。いってみれば「テトリス」みたいなモンで、遊ぶたびに違う展開が見られるんだよね。買いでしょ。 **8**

FC版はバラエティに富んでたけど、こっちも独特の味を出しててていいね。ただメガドラ版はいつまでも画面が一緒でちょっと難しいから、少々飽きが早いかも。基本的にパズルっぽいのだが、合わない人はイライラすることが多いだろう。パズラー向けかな？（超） **7**

おじさんにはとっても懐かしいアーケード版の「ランパート」の移植だね。変なアレンジとかされてないから昔ハマッた人には嬉しいだろうけど、面がちょっと少ないし、1Pプレイじゃあんまり燃えないのも確か。頭を使う対戦プレイものが好きな人にはいいよ。 **8**

8枠
11月20日発売

アフターバーナーIII

CRI／8,400円／SHT／CD

コンティニュー制／1人プレイのみ

「G-LOC・ストライクファイター」が名作ドッグファイトの名前とともにCDで再現された。中東の秘密基地を破壊するため、F-14が飛ぶ！

平均オッズ 4.75

スピード感や迫力は、なかなかのもの。気持ちいいからついつい旋回してしまったりして(笑)。イージーモードで遊べば、かなりアバウトにやっていても進めるのがウレシイところ。ただ肝心のアフターバーナーを使っても、イマイチ実感がわかないのは残念だなぁ。 **7**

「アフターバーナー」というよりは「G-LOC」路線。CDならではのナレーションやデモもあるんだけど、もう少しカッコいい演出がほしかったなあ。ゲーム自体もどうも地味という印象を隠せない。スピード感なり飛行感なり、ひとつに的を絞ってほしかった。 **5**

背景の単調さが、どうも退屈感を醸し出してていけない。一応シリーズ3作目を名乗ってはいるが、ドッグファイトの緊迫感はほとんど感じられない展開だ。たとえ「ストライクファイター」の移植とはいえ、これでは「バーナー」の名が泣くぜ。音楽も眠い。（渋） **3**

CDの大容量を使っているだけあって、さすがに背景や敵の動きはなめらかだね。だけど、肝心のゲーム展開は淡々と同じパターンで進むだけで、各面のメリハリがないんだよね。たまに敵が追ってきたりするけどイマイチ緊張感がないし。中東基地もあれだけじゃね。 **4**

9枠
12月25日発売

カプコンのクイズ殿様の野望

シムス／7,800円／QIZ／CD

コンティニュー制／2人対戦プレイあり

アーケードで人気だったカプコンのクイズゲームを全4,000問肉声出題でアレンジ移植。各国の戦国武将とクイズで競い、国盗り合戦に勝て！

平均オッズ 7.25

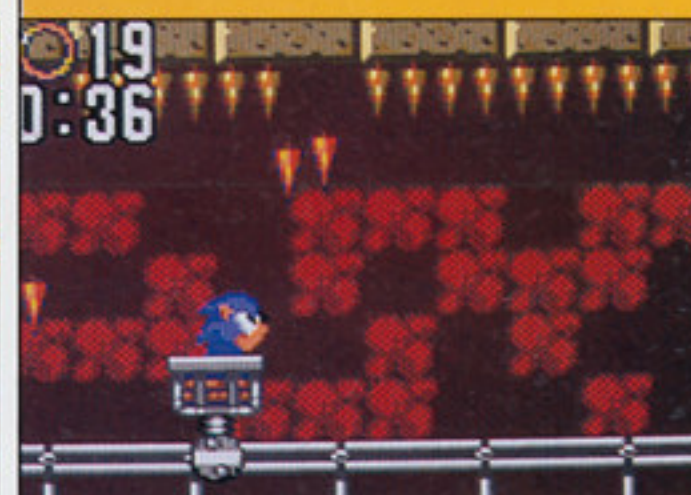
個人的にクイズゲームは大好き。とくにこのゲームは、国盗りという要素が気に入ったので、アーケード版では何度もプレイした記憶があります。当時はお金がかなりかかったけど、今度は家でじっくりできるなぁ。声で出題してくれるというのも嬉しいですね。 **8**

CDソフトってことで、問題をしゃべってくれたりするのはいいけれど、読んでる間に答えがわかっていても、選択覧が出るまで解答できないのは引っかかるなぁ。対戦時にはこれのおかげで負けちゃうこともしばしばあるもんね。でも実力差があんまり出ないからいいか。 **6**

うーむ。なかなかに良くできているな。肝心の問題もちゃんと時代遅れにはなっていないし、クイズゲームの命のボタン操作もスンゲーわかりやすい。ランクとしては標準以上だろう。ただ男の声はどの武将も同じってのが、どうもな。でも対戦は熱いから許す。（作） **7**

アーケード版に若干のアレンジが加わっているけど、なかでも国盗り対戦プレイはちょっと短いのは残念だが熱くなれる。すでにPCエンジン版も出ているけど、こっちのほうが楽しみが多そう。問題のバランスや、イベントの味つけなど、どれもレベルは高いよ。 **8**

10枠
11月21日発売

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ／3,800円／ACT／4M

1人プレイのみ

G.G.にもソニックの続編が4メガの大容量で堂々登場。エッグマンにさらわれたテイルスを救うため、ソニックが各面で大活躍する。全7面。

平均オッズ 6.0

メガドラに負けじと同時発売されるG.G版ソニック2だけど、残念ながらテイルスはくっついてきません。でも、G.G.とは思えないほどスピード感はあるし、トロッコやハンググライダーなどの乗り物に乗れるのも楽しいですよ。でもかなり難しい気がするのは私のせい？ **7**

G.G版はついに4メガになってしまったソニック2。全体的に前作の焼き直しといえなくもないけど、今回は加速などの操作感覚に微妙な違和感があって、慣れるのにちょっと苦労するかもね。いじわるな足場が多いわりにコンティニューがないのも、ちょっとなぁ。 **6**

G.Gユーザーお待ちかねのソニック2だけど、スピード感とかいったプログラム的なことは前作以上のデキだろう。だが、各面のボスはそれなりによくできている一方で、かなりシビアなものが多いぞ。基本的なジャンプや加速が不自然なのも、気になるなあ。（作） **5**

前作のG.G版はかなりのヒット作となったソニックもついに2作目だね。前作もスピード感はけっこうあったけど、今回も健在。でもスピードがつきすぎて穴場に落ちるというのはあんまり変わってないし、難易度もかなり高め。後半の配置もちょっと難しすぎでは？ **6**

11枠

11月27日発売

ベアナックル

セガ／3,500円／ACT／2M

コンティニュー制／2人同時プレイあり

あの格闘ゲームの名作がG.G.にもついに移植された！　アクセルかブレイズのどちらかを選び、巨大シンジケートに立ち向かえ。通信プレイ可。

平均オッズ 5.5

あいかわらず敵を叩きのめせばいいだけで、もとの単純さは健在なんだけど、MD版で感心させられた細かな動きがちょっとわかりづらいかも。それにキャラが1人減ってしまったのも残念。古代さんの音楽はあいかわらずノリがいいので、イヤホンつきでやりたいね。 7

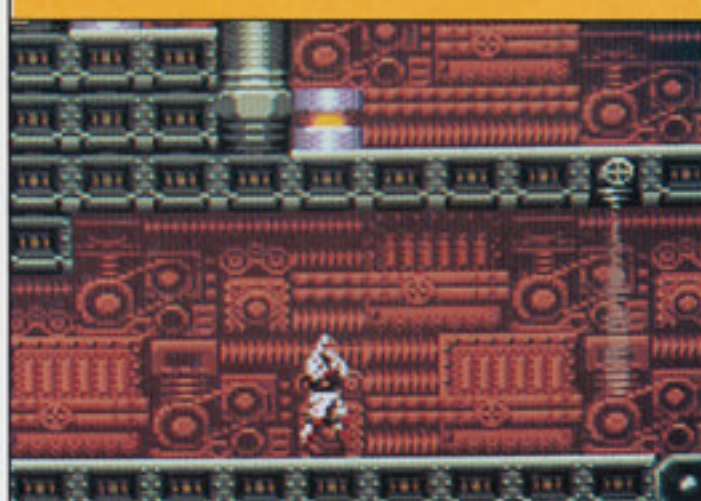
とにかくキャラクターが小さい。マメ粒のようなキャラクターをパンチキックしても、あんまり楽しくないと思うんだけど……。格闘ゲームの面白さや爽快さってのをもう一度考え直してほしいなあ。実際かなりサクサクと進むんだけど、これでは淡白すぎるよね。 5

格闘ゲームはキャラの軸合わせが重要だけど、こいつは敵への攻撃がテキトーに当たりすぎる気がするな。移植自体はそんなに悪くはないが、いかんせんキャラがすごく小さいため、技の駆け引きがほとんどなくなってしまってる。ボスもなんか簡単すぎるなあ。(超) 5

最初見た第一印象はかなりよく見えたんだけど、結局はもとの完全なミニチュア版に終わってる感じ。ウリだった操作感覚もあいまいだし、展開も単調すぎるね。ただし、BGMだけはかなり頑張っているので一聴の価値ありかも。もうちょっとキャラが大きければね。 5

12枠

12月 4 日発売

The GG忍 II

セガ／3,500円／ACT／2M

コンティニュー制／1人プレイのみ

前作のNEO CITYでの闘いから2年余り、ジョー・ムサシをはじめとする五忍衆に、「闇の五忍衆」が挑んできた。宝玉を取り返し黒幕を倒せ。

平均オッズ 7.0

グラフィックも、キャラクターの動きも本当に細かいのだけれど、G.G.ということを考えるとちょっとプレイしづらいかも。ボスが異常に硬かったり、敵の攻撃やトラップも多種多様なので、とにかく慎重さと根気が必要。腕に自信のある人にはけっこう面白いと思う。 6

なんとなく普通な感じのゲーム。箱のなかに爆弾が入っていたり、敵が突然現れたりと、プレイヤーを困らせる要素がけっこう目立つ。がんばれば進める難易度ではあるけれど、パターンを覚えるまでがかなり大変かもね。でも5人の忍者を操りわけるのは案外楽しいよ。 6

前作を知っているヤツなら買いだぞ。操作性、マップの構成、ゲーム性はゲームギアのなかでは最高に属するだろう。なんたってキャラクターがいい。しばらく操作しないでいると腕組みして待ってるんだもんな。俺は気に入ったぞ。でも難易度は少し高めだ。(作) 8

基本的に前作同様5人の忍者を使いこなし、面をクリアしていくんだけど、1つの面自体そんなに長くないし、パターンを見切れば意外と簡単に進めるのがいいね。完全なパターンゲームとはいえ、各面での宝玉探しも楽しめるからじっくり楽しめる佳作だと思うよ。 7

from BEメガ編集部

今月は発売日の延びたソフトが続出して、予定よりも本数がかなり減ってはいるけど、やっぱり「ソニック2」が本命だろうね。少々の賛否はあるだろうけど、とりあえずは期待は裏切らないデキのはずだ。その他では海外ものが要チェックみたい。来月はいよいよ年末ラッシュだぞ。

ソニック2に感心

今月はなんといっても「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」でしょう！　前作のデキがよかっただけに、あれ以上どうするのかなと思っていたけど……。いやはや感心しました。やっぱりイチ押しにしてしまいます。その他のアクションやシューティングもなかなか種類が豊富ですが、そちらは他のメンバーにおまかせしちゃおうかな（笑）。でも「殿様の野望」だけはオススメ。問題に偏りがなくて手頃な難しさがいいですね。

海外モノには福がある

残念ながら、今月はパッとしない感じ。一応水準以上の作品としては、「ソニック2」や「ロードラッシュ」、「ランパート」などがあるけど、個人的には絶対に買いというのは少なかったな。でも、「ロードラッシュ」と「ランパート」はどちらも海外製品で、けっこう好み。とくに後者は、対戦もついている傑作。ゲームを知らない人でも遊べるほど簡単なルールがいいぞ。「ソニック2」は好みが入らなければオススメかか

EAビクターに期待

よう、また会ったな。作山軍曹だ。今月はトリもやらせてもらうぜ。まずチェックしたいのが、ジェネシス移植のEAモノだ。EAビクターは某セ○と違い、人気度、内容ともに良質なものをドンドン投入してきているから、ユーザーとしては嬉しいところだ。今後も要チェックだな。それと今月の目玉はやはり「ソニック2」だが、前半はいいが後半の面は賛否があるみたいだ。でも買え(笑)。他は「殿様」「GG忍II」だな.

全体的に粒ぞろい

今月は発売延期のソフトも多かったため、本数的にはまあまあの数におさまったけど、意外と目立たないソフトでもいいものが多かったね。ま、とりあえず今月ダントツの「ソニック2」も、見てるだけで楽しいんだから、やっぱりみんなに買ってほしいな。また、その他でもEAビクターのジェネシスものや、「ランパート」などの海外もの、「殿様の野望」あたりも余裕があれば買いだよ。来月も楽しみ。

読者参加型企画

BE・メガ読者レース

Vol.21 JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
＊各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は12月4日、消印有効です)。

オッズ表A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	タイトル	ジャンル	全投票平均
1	1	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.9879
2	2	シャイニング・フォース	RPG	8.8992
3	3	アドバンスド大戦略 ―ドイツ電撃作戦―	SLG	8.8566
4	4	天下布武　英雄たちの咆哮	SLG	8.6918
5	5	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6753
6	8	THUNDER FORCE Ⅳ	SHT	8.6522
7	6	ラングリッサー	SLG	8.6388
8	7	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5572
9	―	ダイナブラザーズ	SLG	8.3846
10	10	アイ ラブ！ ミッキーマウス！ ふしぎのお城大冒険	ACT	8.3672
11	11	レッスルボール	SPT	8.3495
12	15	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3442
13	17	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.3211
14	14	ふしぎの海のナディア	ADV	8.3155
15	12	THUNDER FORCE Ⅲ	SHT	8.3116
16	―	サンダーストームＦＸ	SHT	8.3075
17	13	レンタヒーロー	A・RPG	8.2897
18	9	アリシア ドラグーン	ACT	8.2885
19	20	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.2716
20	16	武者アレスタ	SHT	8.2617
21	18	鋼鉄帝国	SHT	8.2344
22	19	ワンダーボーイⅤ モンスターワールドⅢ	ACT	8.1984
23	22	スーパーモナコＧＰ	RAC	8.1452
24	24	ぎゅわんぶらあ自己中心派　片山まさゆきの麻雀道場	TAB	8.1185
25	23	ザ・スーパー忍	ACT	8.1092
26	25	ベアナックル	ACT	8.1057
27	28	三國志Ⅱ	SLG	8.1044
28	21	まじかる☆タルるートくん	ACT	8.0963
29	27	バトルマニア	SHT	8.0839
30	29	スタークルーザー	ADV	8.0724
31	32	デビルクラッシュMD	PIN	8.0546
32	30	スーパー大戦略	SLG	8.0488
33	31	戦場の狼Ⅱ	ACT	8.0423
34	33	球界道中記	SPT	8.021
35	34	アウトラン	RAC	8.0171
36	38	修羅の門	SLG	7.9821
37	26	アイルトン・セナ　スーパーモナコＧＰⅡ	RAC	7.9802
38	35	重装機兵レイノス	ACT	7.9758
39	36	ジョー・モンタナⅡ　スポーツトークフットボール	SPT	7.9417
40	37	シャイニング＆ザ・ダクネス	RPG	7.9319
41	41	ジョー・モンタナ　フットボール	SPT	7.8918
42	40	ワンダラーズ　フロム　イース	A・RPG	7.8888
43	44	ノスタルジア1907	ADV	7.8521
44	―	ブライ　八玉の勇士伝説	RPG	7.8461
45	42	鮫！鮫！鮫！	SHT	7.8352
46	43	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.8245
47	45	バハムート戦記	SLG	7.8001
48	49	大航海時代	SLG	7.7948
49	47	グランドスラム	SPT	7.7878
50	46	Ｆ１サーカスMD	RAC	7.7823

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。
※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

△大穴紹介 「ホンマかいな」の大穴だ。

9着　前回―　ダイナブラザーズ

CRI／'92・7・24
8,800円／SLG／8M

全投票平均点 8.3846
本誌の平均点 6.75

やっぱり「ポピュラス」を連想してしまうが、それほど難易度は高くないし(裏面は別だが)、キャラのしぐさもかわいいので、女の子にも遊べる1本ですね。いろいろ発見された隠し面もけっこう遊べて楽しい。(大阪府・渡辺泰崇・18歳) 説明書だけじゃゲームの仕方がイマイチわかりにくいし、わからないまま進めても、ただ卵を作っていればいつの間にか終わってしまう……。システム自体は確かに面白いんだけど、引きつけられるほどでもなかった気がするなあ。(富山県・藤谷宗弘・19歳)
★香山リカ製ＳＬＧ。コミカルで案外遊べるみたいだぞ。

◎本命馬紹介 新機軸の「本命」だ。

16着　前回―　サンダーストームFX

ウルフ・チーム／'92・8・28
7,800円／SHT／CD

全投票平均点 8.3075
本誌の平均点 7.25

これはさすがにスゴイ。ビジュアルはやや粗いものの、迫力があるし、音関係は完璧のデキ！　ただし遠くの敵は的のカーソルが出るまで撃てないから、結局覚えが必要となり、シューティングとしては物足りないかも。それでも必見のゲームだ！(岡山県・ニヤリ・16歳) 確かにアニメーションはすごいが、ゲーム自体はかなり単純。ステージも決められた一本道を進むだけで自由度は低いし、6面以降が難しすぎるのも×。エンディングも苦労のわりにイマイチだった。(香川県・川原章弘・17歳)
★復活のＬＤゲーム。賛否はどうあれ一見の価値ありだ。

△対抗穴馬紹介 初オッズはそれなりに高いみたいだけど、好みの分かれそうな「対抗穴馬」2本だ。

44着　前回―　ブライ　八玉の勇士伝説

セガ／'92・9・11
7,800円／RPG／CD

全投票平均点 7.8461
本誌の平均点 6.0

どうもパソコン版よりも地味になった印象が強い。フィールド画面や戦闘画面など、わざわざ古いスタイルにしなくても……。シナリオがいいだけに残念。(大阪府・児玉誠・20歳) キレイなビジュアルと対称的に地味なフィールド画面(笑)、良質のサウンドと速い戦闘・敵の拡大縮小など、2部構成の素晴らしいシナリオともども、これはかなり面白いよ！(兵庫県・橋本哲弥・17歳) バランスやシステムはＲＰＧでも中の下だけど、話とキャラは合格点の魅力がある。(鳥取県・石川一成・17歳)
★尻切れ気味のシナリオは残念。ファンの多い穴馬だ。

71着　前回―　ペーパーボーイ

テンゲン／'92・6・26
6,800円／ACT／4M

全投票平均点 7.4212
本誌の平均点 6.75

単に新聞を配るだけなのに、ミョーにハマってしまう変なソフトだ。操作は不自由、街の住人も不条理でヒキョー者ばかりだが、売上げの成果を求めて純粋に励みたくなるから、不思議といえば不思議。ただし、難しさも一級品だから、途中でムカつくのも必至のはず。気晴らし程度にやるにはいいかも。(東京都・三浦文彦・18歳)「ペーパーボーイ」は最悪だった。でも素朴なのがよかった。(青森県・四ツ谷健・16歳) 変なところが素晴らしすぎる！　バカゲー一直線。(千葉県・名雪靖志・24歳)
★やっと登場の新聞配達ゲーム。ナンセンスの極みだ？

オッズ表A・B寸評

まずは良作、人気作、中堅作が集まってくるオッズ表A・Bについて見ていくけど、今月はトップの「LUNAR」が9点台から落ち、その下の「シャイニング・フォース」「アドバンスド大戦略」との差がほとんどなくなってしまったのが、かなり目を引くところだ。年末恒例のメガドラ・アカデミー賞の開催や今後の新作ラッシュを前にして、来月あたり、上位陣にかなりの波乱が起こりそうな感じがするぞ。その他では「ダイナブラザーズ」の穴馬ぶりが目につくけど、来月も上位にいるか注目だね。

●その他欄外 数少ないゴルフはどう？

121着　前回119着　尾崎直道のスーパーマスターズ

セガ／'89・9・9
6,000／SPT／4M

読者 6.6959
本誌 6.0

初期の作品にしてはよくできてるが、ＢＧＭは地味で静かすぎるし、キャディのアドバイスもイマイチ。でもクラブ選択やランダムな風向きなど基本はしっかりしてるから、けっこういまでも遊べるぞ。(埼玉県・榊原満規・20歳)

【場外馬券場Ⅰ】まずは毎度恒例のオッズ予想の結果を発表するぞ。前回初登場した「スプラッターハウス２」のオッズは、欄外予想屋と約0.1違いの7.9056だった(初登場時)。これに一番近かったのは滋賀県の前田晋吾くん(7.9013)だ。ソフト1本だぞ！

○往年対抗馬紹介

メガドラ初期のユーザーを熱くさせた中堅馬たち。初心者も1度はやるべし。

47着 前回45着 バハムート戦記

セガ／'91・3・8
6,800円／SLG／4M、B・4

全投票平均点	7.8001
本誌の平均点	7.75

なかなかいいデキです。まずマスターが8（9）人いて、それぞれ攻撃方法やエンディングが違うのがいい。またゲームの自由度がかなり高いのもグッド。しかしマップが1つしかなく、シナリオも4つしかないのは不満。続編はまだか？（新潟県・加藤智之・13歳）マスターは個性的だし、ユニットもバリエーションが豊富だ。でもアイテムのような"策略"は勝負が簡単になっていただけない。（神奈川県・松本守正・25歳）味もあればボロもある。バルマーは強すぎだぞ。（奈良県・前島悟・21歳）
★最近は激安価格も多い？　今月の裏技も必見ものだ！

55着 前回52着 ソーサリアン

セガ／'90・2・24
7,000円／A・RPG／4M、B・3

全投票平均点	7.6973
本誌の平均点	7.0

かなり古いゲームだが、面白いものはいつやっても面白い。いじわるなシナリオや魔法作りなど、"わかるやつだけついてこい"的なゲームなので、投げ出す人も多いと思うが、謎が解けたときの満足感はひとしおのはず。苦労した分楽しめるゲームだぞ。（静岡県・稲田英明・15歳）1話ごとに雰囲気の違うストーリーが楽しめるのと"パーティーぞろぞろジャンプ"がたまりません。60種の職業も選ぶのが楽しいし、難易度もちょうどいい。けどサンゴのアレはズルいぃ。（福岡県・樋口恵子・19歳）
★いまだに追加シナリオ希望者の多い名作。音楽もグー。

57着 前回54着 アフターバーナーII

電波新聞社／'90・3・20
6,900円／SHT／4M

全投票平均点	7.6571
本誌の平均点	9.0

補給面が一部だけカットされてるとはいえ、移植としては最高のデキ。音楽も場面にマッチしててスゲー盛り上がるし、後半の熾烈な敵の攻撃には手に汗握ること間違いなし。ストレス解消ゲームとしても最適。（滋賀県・市村剛・22歳）操作に慣れないとわけがわからないままやられるし、展開もやや単調な気がする。好きじゃないとちょっとね…。（長野県・木下敬尚・15歳）飽きたとしても3Dスクロールとミサイルの煙、そしてドッグファイトを見るために遊べるぜ！（埼玉県・萩原康行・20歳）
★初期作品のなかの名移植の1本。やっぱ元祖はいいぜ。

59着 前回57着 コラムス

セガ／'90・6・30
5,500円／PUZ／1M

全投票平均点	7.6192
本誌の平均点	8.25

アーケード版そのまんまの移植にまずは拍手。いまとなっては古いゲームといえなくもないが、やりだすとズルズル遊んでしまう中毒性はやっぱりスゴイ。あんまり頭を使わずにボーッと遊べるのもいいね。（栃木県・浜島謙二・18歳）移植のデキはとてもいいが、2人用があるのに送り込み対戦がないのは残念。「コラムスII」って出ないのかなぁ。（兵庫県・井上秀夫・17歳）ゲーセンでハマった僕には最高のデキ。でも1メガであの値段はちょっと高すぎると思う。（静岡県・中野貴行・16歳）
★メガドラ最高のパズルはダテじゃない。初期の良作だ。

✖ハズレ馬券紹介

評判が悪いほど、やりたくなる(笑)オーノーなソフト。今月は四天王2連発だ。

224着 前回221着 おそ松くん はちゃめちゃ劇場

セガ／'88・12・24
5,500円／ACT／2M

全投票平均点	3.4264
本誌の平均点	3.5

恐いもの見たさに買った「おそ松くん」だったが、2面すらクリアできない。入り組んだマップ、劣悪な操作性など、最下位帝王にはこれしかない！（広島県・三浦貴之・16歳）「おそ松くん」はゲーム名だけでなく、内容もお粗末で、はちゃめちゃだ。（大阪府・太田敬博・16歳）やっとの思いで最終面まできても、いつもいいところでバグる。ちなみに友人のもバグるそうだ。（千葉県・こやましん・17歳）ミョーなBGMにすさましい設定など、こいつはタダ者ではないぜ。（東京都・田岡慎二・17歳）
★これが初期の秘密兵器(笑)。名実ともにおそまつくん。

225着 前回220着 ダブルドラゴンII

PALSOFT／'91・12・20
8,800円／ACT／4M

全投票平均点	3.3942
本誌の平均点	4.75

キャラクターが小さくて絵が幼稚。操作性もイマイチだし、2P同時でやっても面クリアするごとにドンドン盛り下がっていく珍しいソフト。発売当時6,300円で買ってしまった私にとっては、あまりにも過酷……。（東京都・岩崎博・20歳）敵が少し出れば動きは遅くなるし、音と絵も情けなさすぎると思う。う～むマイッタ。（東京都・山崎哲治・19歳）操作性はマークIII版「ダブルドラゴン」より劣るけど、サウンドはなかなか。難易度も高くないが、1日で終わるよ……。（埼玉県・根岸雄一・34歳）
★若くしてついにおそ松を抜いた！　帝王は望めるか？

場外馬券場 馬主の声

●友人は「ウッドストック」と「LUNAR」のとっかえっこに成功したらしい。（埼玉県・小林充・14歳）
●希望ソフト名を冗談で「ソダン」と書こうとしてるあなた、後悔しますよ。（東京都・長谷川聡・19歳）
●「タルるートくん」の説明書の10ページのところには字の間違いがある。（鳥取県・広田優作・13歳）
●「リップ」を友達に見せたら「おめえ、あぶねえんじゃねーか」と言われた。（千葉県・森田和男）
●「アウトラン」をやったあとに「メガトラックス」をやるとイライラする。（愛知県・丹羽宣之・20歳）
●「おそ松くん2」は出ないのか？　クライマックスに作ってもらいたいぜ！（大阪府・河内康裕・16歳）

←オッズ表B

順位	前回	タイトル	ジャンル	全投票平均
51	48	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	ACT	7.7364
52	50	ファンタシースターII　還らざる時の終わりに	RPG	7.7352
53	39	スプラッターハウスPART 2	ACT	7.7053
54	51	トージャム&アール	ACT	7.7032
55	52	ソーサリアン	A・RPG	7.6973
56	53	ゴールデンアックス	ACT	7.6598
57	54	アフターバーナーII	SHT	7.6571
58	56	ピットファイター	ACT	7.6506
59	57	コラムス	PUZ	7.6192
60	58	クルードバスター	ACT	7.6122
61	59	大魔界村	ACT	7.6101
62	61	グレイランサー	SHT	7.6097
63	64	ゼロウィング	SHT	7.5648
64	62	ダライアスII	SHT	7.5623
65	55	乱世の覇者	SLG	7.5545
66	65	ソーサルキングダム	RPG	7.5468
67	63	ツインクルテール	SHT	7.5217
68	66	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.5147
69	67	忍者武雷伝説	SLG	7.4914
70	68	エレメンタルマスター	SHT	7.4771
71	—	ペーパーボーイ	ACT	7.4212
72	60	スピードボール2	SPT	7.4081
73	72	闘技王キングコロッサス	A・RPG	7.3961
74	74	ジノーグ	SHT	7.3945
75	73	空牙	SHT	7.3919
76	71	グラナダ	SHT	7.3877
77	75	エル・ヴィエント	ACT	7.3798
78	70	ゴールデンアックスII	ACT	7.3725
79	77	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3584
80	81	紫禁城	PUZ	7.3483
81	69	ローリングサンダー2	ACT	7.3272
82	79	ゲイングランド	ACT	7.3202
83	83	スーパーバレーボール	SPT	7.2962
84	80	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.2947
85	82	三国志列伝～乱世の英雄たち	SLG	7.2935
86	84	ストライダー飛竜	ACT	7.2865
87	78	オリンピックゴールド	SPT	7.258
88	85	アークス・オデッセイ	ACT	7.2245
89	88	アンデッドライン	ACT	7.1935
90	86	エイリアンストーム	ACT	7.1683
91	96	魔王連獅子	ACT	7.1612
92	76	スライムワールド	ACT	7.1538
93	87	ファイティングマスターズ	ACT	7.1339
94	90	ロードブラスターズ	RAC	7.125
95	89	Hard Drivin'	RAC	7.1108
96	91	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0712
97	93	ファステスト・ワン	RAC	7.0545
98	92	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.0374
99	94	雷電伝説	SHT	7.0222
100	97	ワールドカップサッカー	SPT	7.0107
101	98	THUNDER FORCE II MD	SHT	7.0047
102	103	デトネイター・オーガン	ADV	6.9736
103	99	エアロブラスターズ	SHT	6.955
104	95	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9418
105	106	ドラゴンズアイ　プラス上海III	PUZ	6.9333
106	107	バトルゴルファー唯	SPT	6.9193
107	101	ヘルファイアー	SHT	6.9188
108	100	ガイアレス	SHT	6.9032
109	102	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8708
110	104	マーベルランド	ACT	6.8571
111	105	ソル・フィース	SHT	6.8434
112	108	太平記	SLG	6.8139

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドラソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで（10票集まるまで）に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

【場外馬券場2】お次の発表は今回初登場した「サンダーストームFX」の着順予想の結果だ。こいつの順位はご覧のとおりの16着だが、またもや変な欄外予想屋は7着もはずしてしまったのだ。わはは。というわけで、見事にこれを当てた人は今回も少なく、17名しかいなかった。で、ソフト1本当選者は抽選で大阪府・益竜也くん、兵庫県・伊藤大輔くん、大阪府・梅田武志くんの3名に決定したぞ。

オッズ表C

順位	前回	タイトル	ジャンル	全投票平均
113	109	雀偵物語	TAB	6.8061
114	110	魔物ハンター妖子　第7の警鐘	ACT	6.7954
115	117	ギャラクシーフォースII	SHT	6.7757
116	114	シャドーダンサー	ACT	6.7722
117	116	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7719
118	113	ダイナマイトデューク	ACT	6.7539
119	115	カメレオンキッド	ACT	6.7419
120	111	将棋の星	TAB	6.7352
121	119	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.6959
122	121	斬～夜叉円舞曲	SLG	6.6323
123	123	メガパネル	PUZ	6.6266
124	120	サイバーボール	SPT	6.6134
125	122	アーネスト・エバンス	ACT	6.5974
126	125	デンジャラスシード	SHT	6.5782
127	128	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.5769
128	124	ヴォルフィード	A・PUZ	6.5691
129	118	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.5652
130	127	ボナンザブラザーズ	ACT	6.563
131	112	JuJu伝説	ACT	6.5384
132	126	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.5384
133	135	DAHNA 女神誕生	ACT	6.517
134	131	中嶋悟F1 GRAND PRIX	RAC	6.5075
135	130	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4675
136	133	Blue Almanac	RPG	6.4434
137	134	TATSUJIN	SHT	6.4428
138	132	エアダイバー	SHT	6.4403
139	137	ワニワニWorld	ACT	6.421
140	129	テクモワールドカップ'92	SPT	6.4189
141	136	フェリオス	SHT	6.386
142	138	フォゴットンワールズ	SHT	6.373
143	139	バットマン	ACT	6.3679
144	140	スーパーハングオン	RAC	6.3333
145	141	エグザイル	A・RPG	6.317
146	145	夢幻戦士ヴァリス	ACT	6.3142
147	146	ブロックアウト	PUZ	6.226
148	142	Art ALIVE	ETC	6.2162
149	143	ポピュラス	SLG	6.2026
150	147	ヴァリスIII	ACT	6.1925
151	144	ファイアームスタング	SHT	6.1617
152	151	まじかるハットのぶっとびターボ！大冒険	ACT	6.1538
153	153	ESWAT	ACT	6.1438
154	150	スーパーリーグ	SPT	6.1401
155	149	時の継承者ファンタシースターIII	RPG	6.1363
156	148	ディック・トレイシー	ACT	6.126
157	152	ヴァーミリオン	A・RPG	6.1243
158	155	スペースハリアーII	SHT	6.0855
159	157	スパイダーマン	ACT	6.0462
160	159	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.035
161	154	アイル・ロード	RPG	6.0136
162	158	サンダープロレスリング列伝	SPT	5.9062
163	164	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9032
164	160	ゴーストバスターズ	ACT	5.9013
165	161	ヴェリテックス	SHT	5.8979
166	156	シャドー・オブ・ザ・ビースト 魔性の掟	ACT	5.8823
167	162	バーニングフォース	SHT	5.8741
168	163	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.8473
169	165	サイオブレード	ADV	5.7992
170	169	クラックス	A・PUZ	5.7705
171	166	アローフラッシュ	SHT	5.7697
172	168	A列車で行こうMD	SLG	5.7647
173	171	ダーウィン4081	SHT	5.7403
174	170	ウイップラッシュ	SHT	5.725

名馬の厩舎

Written by OLIX光治

これに賭ければ Vサイン！

21R	30着	スタークルーザー	出走回数	21
親馬	メサイヤ		過去の着順成績	5 6 7 8 10 12 14 17 16 17 17 18 21 24 23 24 26 27 30 29
出生日	'90・12・21			
売値	7,300円		本21レースの読者平均オッズ	8.0724
馬場種別	シューティングアドベンチャー			
馬体重	4M、バックアップ(5)		BEメガ編集部の平均オッズ	7.75
騎乗定員	1人プレイのみ			

厩舎情報 スタークルーザーひとくちメモ

メサイヤのメガドラソフト4本目。'88年にアルシスソフトが出したこの3Dポリゴン使用のゲームは、メガドライブに若干のアレンジが加えられて移植された。ストーリーの設定は27世紀。暗黒組織VOIDの陰謀を阻止すべく、A級ハンターが4つの星系を舞台に最新鋭機スタークルーザーで活躍する。ゲートキーを増やす裏技（海王星でダンジョンクリア後もう1度中に入り戦闘すれば、復活している敵から余分にもらえる）は助かる。なおパソコンでは続編も登場予定。

知っている人も多いと思うが、私はポリゴンものが大好きだ。というか、3Dというものに非常に魅力を感じている。詳しい根拠はわからないが、そういうことだ。

さて「スタークルーザー」の最大の魅力は、何と言ってもポリゴンで描かれた画面が、高速で動くことだろう。今でこそ80386や80486といった高速CPUの搭載されたパソコンが、一般の人でも手軽に買える程度まで安くなったが、当時はそんなマシンなど、とてもとても……。そんな時に、ここまで高速で描画されるポリゴンゲームを見てしまった私は興奮し、その場でちびっちゃったほどだ。ウソだが。

とは言っても、じつはメガドライブ版を見る前に、X68000版とPC-8801版を、私はすでに所有していて、どちらもエンディングまで進めていた。すなわちメガドライブ版を含めて、家には3種類の「スタークルーザー」があることになる。なぜこんなに同じゲームを買ってしまうかというと、なんとそれぞれ内容が微妙に違っているのだ。このニクイ演出自体、たまらないものがあるが、メガドラ版は後発ということもあり、一番親切、かつハデなデキになっている。

ゲーム内容を、少々説明しておこう。戦闘や移動のシーンは、フライトシミュレーターばりの本格ポリゴン画面だが、情報を収集して各事件を解決していくさまはアドベンチャー的である。この2つの要素は、無理なく混じり合っており、どちらの要素にも妥協が感じられない。

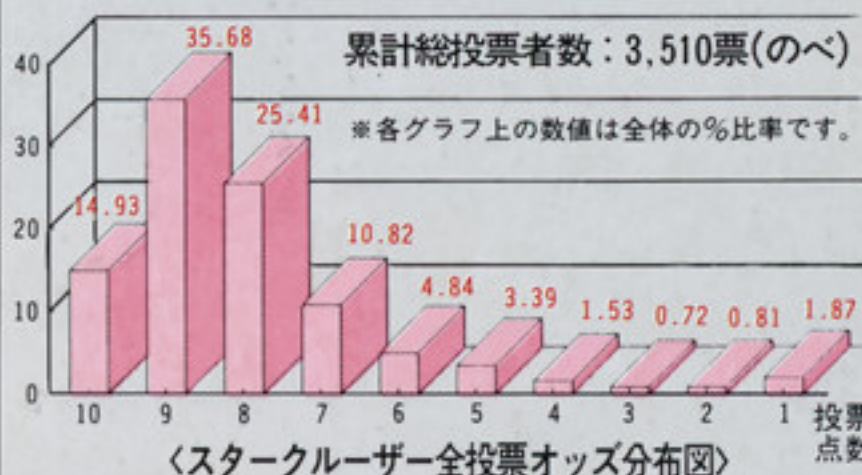
しかも、各イベントにはしっかりした演出が用意されており、イベントをクリアしていく過程が非常に楽しいのである。ハデな音楽や異常なほど細かい芸(たとえば星が回転していたり)は、職人的な何かを感じられるほどスゴイぞ。

もしも「スタークルーザー」で遊んだことがない人は、まずこのゲームのデモを見てほしい。ポリゴンマニア以外の人も必見の、美しいデモに仕上がってるぞ。このデモを見て少しでも心が動いたアナタ、「スタークルーザー」を今すぐ購入しよう。これほどまとまった名作は、めったに出会えるものじゃないよ。

今月の書き手はOLIX光治だ。兄弟誌の評価ページでも活躍中だぞ。

BEメガデータ馬券

読者レースの1回目から登場している「スタークルーザー」は、古参のゲームながら、いまだに8点台をキープしている名作ソフトだ。4メガとは思えないほど長く遊べるシナリオと多くの名脇役、そして話の合間を見事につなげるリアルなポリゴンドッグファイトなどが、根強い人気の秘密だろう。評点分布も9点台と10点台が意外に多く、安定している。

〈スタークルーザー全投票オッズ分布図〉

読者にまかせろ！ スタークルーザー白黒情報

最初は慣れるまで少し苦労した（とくに宇宙戦）が、慣れれば非常に面白い。とくにカティーサークとの一騎討ちはたまらないぞ。基地等で動きが遅くなるのは少し気になるけど、ストーリーもBGMもプレイヤーを引きつけるものがあって、何度でも遊びたくなるゲームだ。（青森県・宮下義也・19歳）

宇宙でのドッグファイトはそれだけでもゲームとして遊べるデキ。ドンデン返し続きのシナリオとあいまって、先へ進みたくなることうけあいだ。ぜひとも続編を希望する！（東京都・西島一成・19歳）

とっつきにくさから批判する人もなかにはいるけど、基本的に根強いファンが多いみたい。PC98で登場予定の続編は果して移植されるか？　期待しよう

名馬に送る今月の格言

続編をどうせ出すならMEGA-CD！追伸、ギブスンにはやられたぜ(OLIX)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】ふはははは。小次郎敗れたり！の大ハズレの予想屋だ(ヘンっだ)。今回の「サンダーストームFX」の予想はどうやらオレのせいで正解者が少なかったらしいが、全然気にしないでくれ。まっドンマイってやつだ(笑)。て、今回のお題「ヴィクセン357」の着順だが、過去のメサイヤ作品の動向とジャンルの優位を考えてズバリ40着と予想するぜ。ほれ信じろや。

分析

BE・メガ読者レース新聞特別編集企画

大容量時代！馬体重（容量）別評価ランキング表

順位	馬体重	本数	全投票平均	代表馬
1	12M	1	8.8992	「シャイニング・フォース」
2	1M	1	7.6192	「コラムス」
3	8M	58	7.2635	「アドバンスド大戦略」「ストライダー飛竜」
4	6M	2	6.9357	「ファンタシースターⅡ」「ファンタシースターⅢ」
5	CD	17	6.6551	「LUNAR」「サンダーストームFX」
6	4M	122	6.4446	「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」「ソードオブソダン」
7	5M	7	6.1099	「大魔界村」「究極タイガー」
8	2M	19	5.8212	「Hard Drivin'」「おそ松くん」
9	3M	1	5.2996	「孔雀王２ 幻影城」

大容量化を斬る！ 大きいことはいいことだ？

さ〜てさて、毎度恒例のデータ企画の時間だけど、今月は先月の“ギャルゲーネタ”などという役に立たないデータじゃなくて、一気にゲーム業界の秘部に迫らんとするデータ企画を組んでみたぞ。題して「是か非かゲームの大容量化」だ(ハッタリくせー)。

ゲーム業界はひと頃から急激に容量を増やす傾向に走り、いまや８メガソフトなど当り前になってきているが、はたしてそれらのゲームは容量に見合った面白さがあるのだろうか？　てなわけで今回は全ランクインソフトを容量で区切り各平均点を出してみたのだ。意外な事実も多いぞぉ(ホントか？)。

で、さっそくデータを見ていくと、まずはメガドラソフトの容量には３メガものとか５メガものなんて半端なのが、案外あるのがわかるね。また、８メガソフトがすでに58本もあるってのも、意外といえば意外かな。それから、ざっと見てみればだいたい容量に比例して面白さも上がっているような感じなんだけど、MEGA-CDのソフトが８メガソフトに全然及んでいないのは、ちょっと残念なところだね。まっ、逆に言えば８メガソフトは意外とハズレが少ないという証拠なのかもしれないね。

あと、１メガの「コラムス」のこの順位は、ゲームは容量がすべてじゃないよ、っていう好例だといえるかな。ま、結果としてカセットの大容量ソフトは案外デキがいいみたいなのがわかったけど、今後も各メーカーさんには頑張ってほしいよね。

BE・メガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人３名（多数のときは抽選）に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、メサイヤの「ヴィクセン357」が初登場したときの着順予想をしてもらうぞ。「ラングリッサー」タイプの期待のこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ヴィクセン357」は何着だ？

今月の着順予想

編集部予想は、40着だぞ（？）

BE・メガ読者レース参加者募集中!!

★評点は最大５本まで！
★６本以上の評点、発売前ソフトの評点はボツだよ！
《記入例》
・ソニック・ザ・ヘッジホッグ（９点）
・ノスタルジア1907（８点）
・スーパーモナコGP（８点）
・雷電伝説（７点）
・ソード・オブ・ソダン（４点）
《コメント》
《ほしいソフト名》
・「ヴィクセン357」の着順予想：40着

108
港区高輪２・19・13
NS高輪ビル３F
「BE・メガ読者レース」係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

今回は参加してくれた人のなかから５名に、ジェネシスの最新アクションゲーム「エイリアン³」と、好きなメガドラソフト１本をセットでプレゼントするぞ。参加者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ（最大５本まで！）、③コメント（何でもＯＫ）、④着順予想、オッズ予想（小数点第４位まで書いて）、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は12月４日だぞ。

今月のドッグフード！

あの最新映画が早くも遊べるんだぜ

BE・メガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト１本（ピタリ賞なら２本！海外モノもＯＫ）をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はセガの期待作「ランドストーカー」の平均点を予想してもらうぞ。

こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想

アクション派向きだけに賛否があるかも？

BE・メガ編集部総評

すでに開始から20回を突破し、ますます絶好調の読者レースだが、今月は嵐の前の静けさか、上位下位ともに不気味な予兆を残したランキングとなった。今年も残すところあとわずか。この年末年始にかけて「ソニック２」「ランドストーカー」などの強豪が新王者を目指せば、最下位帝王争いもまだまだ熱くなる予感がするぜ。てなわけで来年から読者レースもついに５ページで迎え討つ予定だ！　乞うご期待。

オッズ表D

順位	前回	タイトル	ジャンル	全投票平均
175	172	クラックダウン	ACT	5.7215
176	174	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7083
177	173	大旋風	SHT	5.6977
178	175	ターボアウトラン	RAC	5.676
179	177	ニュージーランドストーリー	ACT	5.5987
180	179	マージャンCOP竜	TAB	5.5512
181	178	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.5416
182	180	モンスターレア	ACT	5.4943
183	181	DJボーイ	ACT	5.4791
184	182	FZ戦記AXIS	ACT	5.4416
185	184	ジュエルマスター	ACT	5.4347
186	176	メガトラックス	RAC	5.4126
187	183	ファイナルブロー	SPT	5.388
188	167	SDヴァリス	ACT	5.3333
189	188	マスターオブウェポン	SHT	5.3233
190	185	究極タイガー	SHT	5.3068
191	189	孔雀王２　幻影城	ACT	5.2996
192	186	ファットマン	ACT	5.2903
193	187	スーパーエアウルフ	SHT	5.2424
194	190	ランボーⅢ	ACT	5.2341
195	193	アトミック・ロボキッド	SHT	5.1869
196	194	スーパーサンダーブレード	SHT	5.0845
197	196	サンダーフォックス	ACT	5.0303
198	192	コズミック・ファンタジーStories	RPG	5.0262
199	198	ルナーク	ACT	4.9743
200	197	ヘビーノバ	ACT	4.9677
201	191	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.9629
202	195	インセクターX	SHT	4.9462
203	200	AMBITION of CAESER	SLG	4.8723
204	199	北斗の拳　新世紀末救世主伝説	ACT	4.8146
205	201	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.7702
206	202	レッスルウォー	SPT	4.682
207	204	アレックスキッド　―天空魔城―	ACT	4.6721
208	203	JUNCTION	PUZ	4.619
209	206	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	ACT	4.5288
210	205	港のトレイジア	RPG	4.5128
211	207	獣王記	ACT	4.4935
212	208	スペースインベーダー90	SHT	4.4782
213	209	火激	ACT	4.4405
214	210	ズーム！	PUZ	4.3564
215	212	スーパーハイドライド	A・RPG	4.303
216	211	史上最大の倉庫番	PUZ	4.2627
217	213	カース	SHT	4.2443
218	215	セイントソード	ACT	4.098
219	214	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RPG	4.0937
220	216	ストリートスマート	ACT	3.8965
221	217	四天明王	ACT	3.8601
222	218	超闘竜烈伝ディノランド	PIN	3.8076
223	219	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	RPG	3.6579
224	221	おそ松くん　はちゃめちゃ劇場	ACT	3.4264
225	220	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.3942
226	222	XDR	SHT	3.3096
227	223	ラスタンサーガⅡ	ACT	3.1553
228	224	ソードオブソダン	ACT	2.9426

オッズ表C・D寸評

ちょっと悲しいC表に、すんげー悲しいD表(笑)のソフト群だが、毎月期待(？)の最下位四天王こぜり合い合戦は、今月いきなりおそ松将軍がダブドラⅡにしとめられるという事態が起こった。だが下位四天王の道はまだまだ奥深いぞ(なんだか…)。帝王ソダンは現在８カ月連続ビリを確保し自己記録更新中だ。この暗黒時代を救える救世主はいずこ？

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「おおっ〜となんと予想屋、予告ホームランです」の時間だぜ(なにそれ？)。ま、要は「ランドストーカー」の初登場オッズを当てればいいわけやろ？　そんなん楽勝やで(あやしい…)。で、ヘタすりゃ来月登場予定の「ランスト」だけど、ズバリ９点台に近い８点台になると見るで(ニセ大阪人)。そやさかい予想オッズは8.8632やな。どんなもんじゃい。

読者レース応募券 12月

BEメガCM探偵団

第6回
「ランドストーカー」
顔篇
「フランス直輸入CM」
セガマスターに挑戦篇

「隊長、今月はフランス直輸入モノがあるそうですね！」「うむ、フランスに行く前に予備知識をもっておかねばな」「隊長ぉ！　私も連れてってくださぁ〜い!!」「……ダメッ」

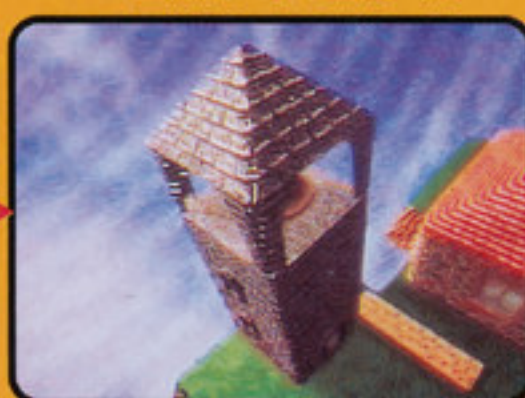
好評オンエア中　「ランドストーカー」顔篇　30seconds

放映開始日：'92年10月4日〜/収録：9月30日
制作：㈱旭通信社、㈱ROBOT
演出：野村辰寿/ナレーター：岸野幸正

1つめの紹介は話題のARPG「ランドストーカー」のCMだ。「T2」ばりのCGが見れるこのCMは、最新技術満載の作品なんだぞ。

1 平面でできたマップが…
「(コーラスのBGM入る)」

2 いきなり「邪神の石」の形になってしゃべりだす
「2次元から3次元へ、RPGは高さをもつ新しい時代に入る」

3 ニョキニョキと顔の中の建物が立体的に浮き出てくる

4 顔型のマップが開いて地表にドーンと落ちる！
「(ドーン)」

5 ゲーム画面入る
「隠れる、落ちる、感じる。未体験バーチャルアドベンチャー」

6 タイトルロゴ入る
「『ランドストーカー』メガドライブから」

7 キャンペーン告知入る
「セ〜ガ〜♪」

END

制作よもやま話

今回の「ランドストーカー」のCMは、一般的なCGではなく、あえてビデオエフェクト機材のみで作ってまして、制作にはなんと、2カ月もかかっています。
なかでも、平面のマップがムクムクと立体の"邪神の石"になるシーンは今回の見どころの1つなんですが、CG独特のギラギラした質感とは違い、自然な感じになってるのに注目してほしいですね。
また、全体の背景部分の絵も、仕上げの段階で実際の煙や光を合成してありまして、より一層迫力あるものができたと思います。顔を伸ばしたりする実写のエフェクト例は他にもありますが、ビデオ機材だけでここまで本格的にCG風の世界を作ったCMは世界的にも例がないはずです。まさに要チェックでしょう。
〈セガ宣伝部〉

フランス直輸入CM　セガフランスCM集　セガマスターに挑戦篇　30seconds

2つめの紹介は、弊誌のフランス提携誌『CONSOLES＋』の協力で入手した、セガフランスのメガドライブ用のCMだ。
"あなたもセガにはかなわない"というキャッチコピーのつけられたこのCMは、日本初公開の貴重品だぞ。よ〜く見てくれよ。

アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ篇

1 モナコⅡでセガマスターに挑戦だ！
2 グオオー
3 うわあ〜

ターミネーター篇

1 今度は「ターミネーター」で挑戦！
2 また負けたらしい……

インディ・ジョーンズ篇

1 「インディ」でシブく挑戦……
2 負けたみたい(ヒュ〜)…

オリンピック・ゴールド篇

1 これもダメかなあ…

END

今回ここに掲載したCMは4つのタイプがあるが、基本コンセプトはすべて同じ。レーサー、サイボーグ、冒険者、アスリートといった4人のヒーローたちが「俺がセガマスターを負かしてやるぜ」と挑戦するわけだが、結局はそれぞれの新作でセガマスターが勝つというものだ。今回はディレクターに「ターミネーター」なども手掛けたMichael Utterbackが参加しており、9月13日からヨーロッパ各国でオンエア中とのこと。フランスでは、映画館でも流されているってんだからスゴイぜ。

【CM探偵団情報大募集中！】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受けつけているぞ。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、「昔あんなCMを見たから調べてくれ」っていうCM調査依頼もOKだ。今月はCMテープを送ってくれた千葉県の長嶋満夫くんにソフト1本あげちゃおう。予告：来月はソニック2のCMをやるよ。

JSPC & F3 in SUGO 9/12〜13

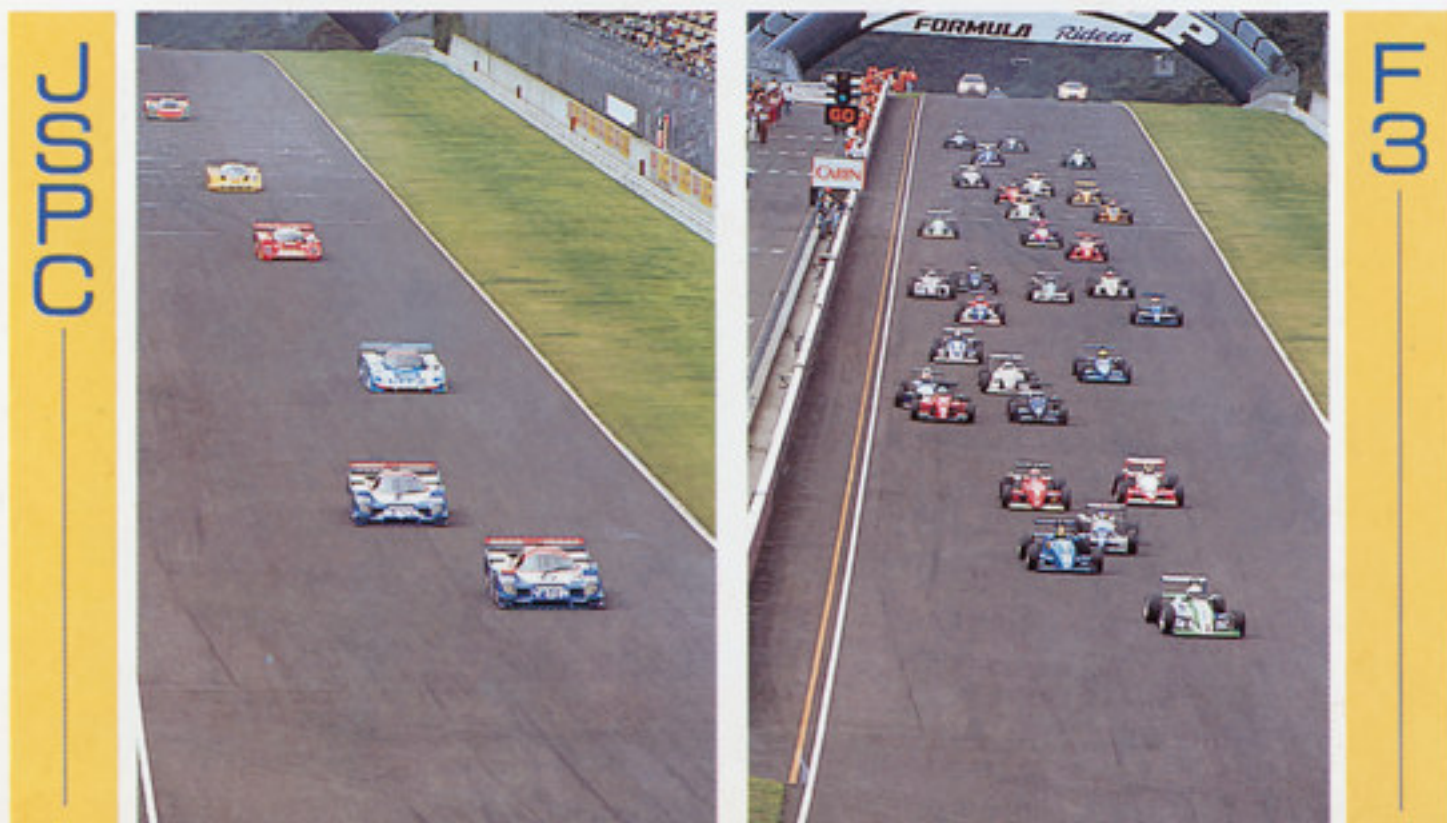
BE MEGA RACING FREAK Vol.7

星野・鈴木組カルソニック・ニッサン優勝

優勝したカルソニック・ニッサンの星野・鈴木組。次の富士でチャンピオンに。

今年のＪＳＰＣは、ニッサンが開幕から３連勝でトヨタをリードした状態で第４戦を迎えた。そして菅生でもニッサンは強かった。「マシンが最高。チームの指示通り走った」と星野がいうように、完璧な走りで優勝。第５戦富士ではトヨタがＳＷＣカーをもちこみ優勝したが、星野組は２位を確保し、シリーズチャンピオンを決めた。

カプコン、石川朗2位でフィニッシュ!!

1位リード、シリーズチャンプ決定。2位、石川選手喜びの表彰台。

全日本Ｆ３選手権シリーズ第８戦は、Ａ・リードがチャンピオンに王手をかけての戦いとなった。Ｆ3000同様、外国人選手優位のなかで、カプコンの石川朗選手がスタートから果敢な走りを見せて、トップのリードを追撃。一騎討ちの様相となった。

結局、リードがトップを死守し、彼のレース生涯で初めてのチャンピオンを決定した。また石川もリードとノーズの差でゴールに飛びこみ、２位で表彰台をものにした。次は真ん中に立ってほしいものだ。

A・リードチャンピオン決定！

スタートシーン再現

JSPC

F3

秋の菅生の１コーナーからの景色。コースでは熱いバトルが。

Ｆ３シリーズチャンピオンを決定したアンソニー・リード選手。

BEメガ WOLRDWIDEな情報を先取り！

NEWS & INFORMATION

ニュース アンド インフォメーション

NEWS ついにセガから6ボタンパッドが！ 待望の周辺機器群、来年発売決定

対応ソフトが注目される、6つボタンパッド。相言葉は〝メガちゃん早くダッシュして〟。

セガから、待ちに待ったメガドラ周辺機器が、一挙に3種類発表されたぞ。

まず噂のあった「メガドラ・マウス(仮)」(3月発売予定／価格未定)は、任天堂のような単なるマウスではなく、トラックボールとしても使える仕様になる。セガ・ファルコムなどのパソコン移植ソフトや、「スイッチ」などのADVに対応予定で、威力を発揮しそうだ。

多人数の同時プレイが楽しめる「マルチ対戦アダプタ(仮)」(発売日、価格とも未定)はコントロールパッドを4個までつなげる。「マルチ野球'93」など、スポーツやパーティーゲームが楽しそうだね。さらに1人のときは各種コントローラーのセレクターとしても使えるそうだ。

そして注目は、6つボタンパッド「ファイティングパッド6B(仮)」(発売日、価格とも未定)。従来のパッドにX・Y・Zボタンとモードキーが加えたものだけど、ひょっとしてこれは……。現時点では格闘ACT「リアルファイターズ」が対応予定だけど、今後は、移植＆オリジナルソフトをドンドン用意する予定だとのこと。

来年は楽しみな年になりそうだね。

マウスとトラックボールが兼用で使える。X68みたいだ。

MEGA-CDカラオケで歌おうぜ!!

メガドライブ&MEGA-CDをさらに活用できるハードオプション、「MEGA-CDカラオケ」が11月18日に発売される。WONDER MEGAのカラオケモード(デジタルエコーやキーコントロール、ヴォーカルキャンセラーなど)と基本機能は同じだけど、パワーアップがはかられている。マイクとケーブルもついて19,800円

NEWS WONDERMEGAもパワーアップ MIDIデコーダーカートリッジ発表

すでに多彩な機能をもつWONDER MEGAにも、MIDI機能を生かすカートリッジが年内にも登場する。10月初旬の「第41回オーディオ・フェア」で、「WONDER MiDi」がビクターから参考出品された。これを使うと、音楽データが収録されたCD-ROMを、WONDERMEGAで再生、MIDIボードに接続されている音源(キーボード等)を自動演奏させることができる。もちろん、音色やテンポなどを自由に変更することも可能だ。さらに、音楽に合わせて画面にグラフィックパターンを表示するBGV機能も登載する予定だ。このカートリッジは、リットーミュージックからすでに100タイトル近く発売されている「MiDiworld」という音楽データCDに対応している。「WONDERMEGA をゲーム以外に活用する1つの提案」(ビクター広報)、というこのカートリッジ、具体的機能や価格は次号で詳しく紹介するよ。

EVENT 超話題の「遊星セガワールド」 ビッグゲストが続々集結の予定

セガが放つ年末最大級のワンデイ・イベントの「遊星セガワールド」。最新のメガドライブソフトからサイン会、ゲーム大会など盛りだくさんで話題を呼んでいるが、さらに楽しみが増えた。なんと当日スペシャルゲストとして、所ジョージさんや「聖魔伝説3×3EYES」のパイ役・林原めぐみさんも駆けつけてくれるそうだ。まだチケットを手に入れていない人は、早めにご応募を！ 詳しくはP.109を見てね。

所さん以外にも大森うたえもんさんなど豪勢に集ってしまう!!

NEWS フランス国営TVがセガを取材に 本誌川口編集長もゲスト出演

10月中旬、フランスの国営テレビ局「FRANCE 2」が、日本のゲーム状況や、セガ本社を取材するために来日した。12月に放送予定のエンターテイメントをテーマとした特集番組用ということだけど、ヨーロッパではMEGA-CDの発売間近だけに、セガに関する取材は入念に行われたようだ。なんと本誌の川口編集長も出演、日本の現状をフランスの視聴者に向けて語ってしまったのだ。同番組は、NHKの衛星第2で放送される可能性もあるとか。

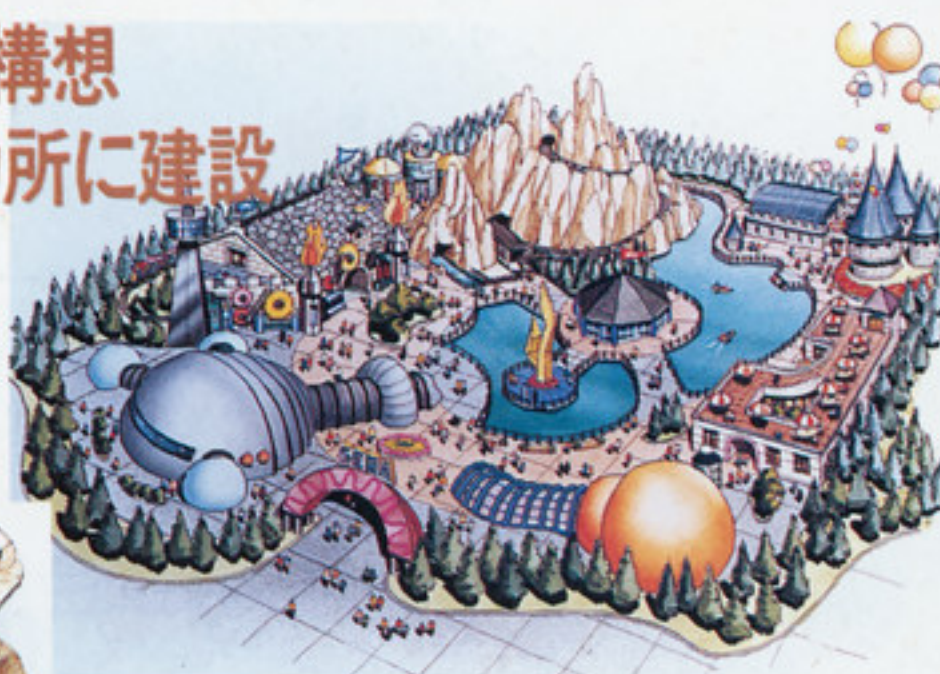
【NEWS】9月30日、アメリカの総合電機メーカーゼネラルエレクトリック(GE)社は、日本のセガと次世代ゲーム機開発のための技術提携契約を結んだと発表した。GEは航空宇宙部門を持ち、フライトシミュレーターの世界的トップメーカーでもある。セガの協力により、その優れた画像処理技術を、商業製品に応用、高性能で低価格な業務用および家庭用ゲーム機を近く発表する予定。

SPOT 海の見えるエンタテイメントスクエア コナミ チルコ・ポルト 神戸に誕生

神戸駅周辺を一変させた、神戸ハーバーランド。そのもっとも海沿いに位置する「モザイク」のなかに、コナミの直営大型アミューズメント施設、「チルコポルト」がオープンした。充実したゲームマシンや、凝った内装はもちろんだが、大きく取られた窓からは、行き交う船や、ウォーターフロントの景観を眺めることができるという、画期的なお店なのだ。さらに、荷物を預かってくれるインフォメーションカウンターや、軽食が楽しめるフードテラスなど、気のきいたサービスもバッチリ。最高のデートスポットになりそうだ。取材日もたくさんのカップルで賑わっていたぞ。3、4Fにはメダルカジノや対人ディーラーコーナーを設置。会社の帰りに、素敵な夜景を見ながら楽しいひとときを過ごせる。ほかにもDJスタジオを備え、「学生のイベントなどにも活用してほしいですね」(コナミ広報宣伝室) とのこと。ぜひ行ってみよう。

「チルコポルト」とはイタリア語で海のサーカスという意味。オープンは11:00〜23:00、年中無休。

NEWS セガのハイパーアミューズメント構想 魅惑のテーマパークを全国50カ所に建設

セガのすごい構想が発表されたぞ。最新のハイテク体感技術を詰め込んだテーマパークを今後5年間に、全国50カ所開設するんだって。これまでの単なるゲームセンターではなく、1万平方メートル近い屋内施設に、宇宙や海底をイメージした参加型のアトラクションと飲食店を展開、夢の空間を創造する。10月から「アミューズメントテーマパーク事業部」を新設、すでに20カ所の候補地が上がってるけど、その第一弾は、再来年、大阪南港に完成するアジア・トレーディング・センター内にオープン。みんなの家の近くにもできるといいね。

テーマパークのイメージ。「AS-1」を大型化した32人乗り「AS-1000」など数々のバーチャルマシンが投入される予定。

TV 全国4000万のゲームユーザーが同時体験 宇宙からのバラエティー「アトムの気持ち」

最新電脳事情を、誰にでもわかるようにビジュアル化、遊び感覚をいっぱい詰め込んだ番組が、WOWOW (日本衛星放送) で始まった。バーチャルバラエティー「アトムの気持ち」(毎週日曜、17:30〜18:00) は、司会に生稲晃子ちゃんと、あの高橋幸宏氏を起用し、ハイテクを駆使した笑いをお届けする。マックによるギャグ作品を募集する、近未来的視聴者参加コーナーもあるし、新作ゲームソフト情報のコーナーも気になるところ。とかくゲーム番組は1部の地域しか放送されないことが多いけど、WOWOWは、全国どこでも受信可能。未加入でも視聴できる、ノンスクランブル (無料放送) 帯の放送がうれしいね。

生稲晃子SPCIAL INTERVIEW セガ〜のSEGAですか!?

セガってあの、セ〜ガ〜♪っていう……。あ、UFOキャッチャーの会社ですか。あれ難しいですよね。私もほしいのがあるのに、いくらつぎ込んでも取れなくて…あれはずいぶん得してるだろうなあって思ってます(笑)。ゲームがうまいみなさんて、そうだな……凝り性だろうな。もうとことん、こだわりタイプの人というか……。最後までいくって、並大抵じゃないと思うんです。私みたいな飽きっぽい性格は見習わないといけない。やっぱり1つのことに熱中するのはスゴイいいことだなって思うんです。ただ目を悪くしないでほしいですね。

タイトルの「アトム」という言葉には宇宙とか、そんなものを連想するんです。地球を離れて宇宙へ飛んでいってるような。幸宏さんも、不思議な間をお持ちの…宇宙的な雰囲気を持つ方ですから。ま、私はバラエティで鍛えた宇宙的なツッコミで(笑)切り返していけたらなあって思います。

おニャン子で身につけたお笑いセンスに大人の魅力を加え、TV等で活躍中。S43年4月28日東京都生まれ、B型

NEW RELEASE

CD 素敵な身勝手

春麗…じゃなかった、水野美紀ちゃんのデビューシングルだ。コーセーのCFでお茶の間の話題をさらい、トントン拍子に歌手デビュー。唐沢くんがうらやましいと思った君は買いだね。

●キングレコード 発売中 1,000円

CD アチチッチ

12月には国技館で会える、高橋由美子ちゃん。新曲はアルバム「Paradise」からのシングルカットだけど、歌詞もアレンジもちょっと違うのだ。ミニコンサートにそなえて、ちゃんと覚えておこう。

●ビクター音楽産業 発売中 1,000円

CD FALCOM NEO CLASSIC

ファルコムレーベル5周年の特別記念版。ファルコムのゲームサウンドから厳選された16曲を、ロンドンシンフォニーオーケストラが奏でる。MD版タイトル発表記念にいかがです？

●キングレコード 11.21発売 4,500円

CD MAMBO SPY1

マンボといえばWOO！が合言葉。東京パノラマボーイズのアナログレコードを初CD化。「マンボ・チャチャ」がベースのラテンナンバーを、洗練されたアレンジとダイナミックな演奏で聴かせてくれる。

●テイチク 発売中 2,200円

VIDEO ソルバルウ

「ゼビウス」の3D版「ソルバルウ」。グラフィックはまさに絶品だが、難易度が超ムズのため全編見た人は少ないのでは。これで堪能してください。LD版もあり。

●ビクター音楽産業 発売中 4,900円

VIDEO 東京ギャグ列伝 上・下

東京のお笑い界に君臨する高田文夫。彼が敬愛する、時代を沸かせた東京芸人たちを一挙収録。出演は柳家金語楼、トニー谷、ラッキー7、てんぷくトリオ、B&Bほか。LDもあり。

●ポニーキャニオン 11.20発売 5,000円

■「六本木GIGO(ギーゴ)」から「R360」の無料搭乗券などのセットを300名にプレゼント。ハガキに必要事項を明記の上、〒102 千代田区一番町9−20−201「六本木GIGO」VIPセットプレゼント BEメガ係まで送ろう(締切11／20)。

■ソニック2の発売記念イベントが11／8、14、15全国で開催される。新宿では15日にアルタビジョンを使ったソニックゲーム大会がある。各地開催店の問合せは(03)5461-8350 (セガHE事業部) まで。
【INFORMATION】岡山放送「BEメガワールド」の放送予定：11月20日、11月27日は連続で「ソニック 2」を大特集。見逃すな！
※このコーナーで紹介したイベント等への申込は必要事項：①住所②氏名③年齢④職業(詳しく) ⑤電話番号⑥性別を必ず明記のこと。

BE MEGA AM NETWORK

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

新作ゲームから話題作までを紹介するコーナー

今回紹介するのは、あの名作「R-TYPE」シリーズの最新作だ。第1作の外伝的な設定の「LEO」は2人同時プレイもあるぞ。腕がなるぜこりゃ。

ついに登場！ 2人プレイのR-TYPE

その名は"R-TYPE・LEO(レオ)"

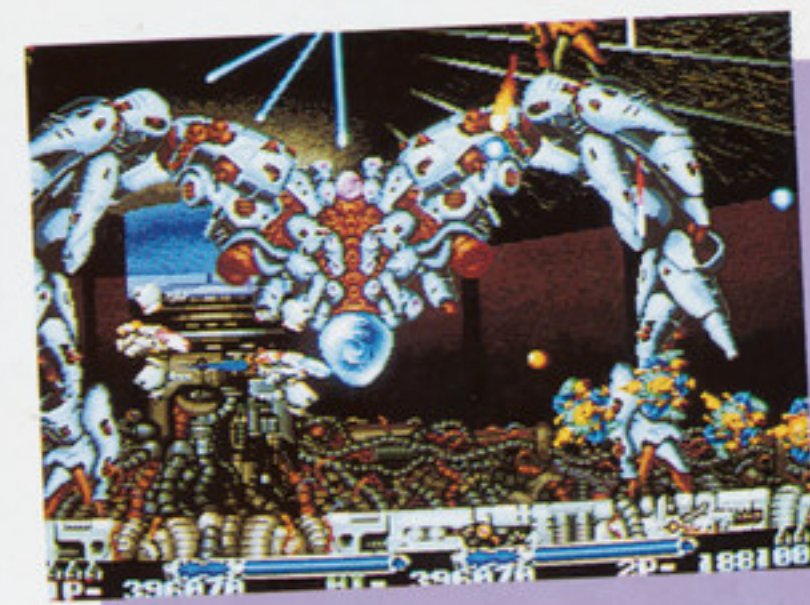
遠い時間の果て、人は星を作った。もう1つの地球"エデン"である。そしてその環境設定と生態進化をつかさどる頭脳"メシア"。彼は異常なまでの速さで疑似地球を作り上げていく……だが留まることを彼は知らなかった。荒れ果てた地表、突然変異を起こした生態系。

エデンは狂った。そしてブレイン、メシアの狂気は地球へと向けられた。彼はもう1つの"自分"の存在を許さなかった。そして地球対地球の悲しい戦いの幕開けとなった。

その戦乱の中、エデンに降下する者があった。R-9(レオ)。彼は人類の業を背負い、今メシアに向けて発とうとしていた……。

と、こんな感じのバックストーリーをふまえ、「R-TYPE・LEO」は始まる。ステージは全部で6つ。まずはエデン衛星軌道上から始まり、砂漠、グリーンプラント、浮遊大陸、そして大陸内部へと突き進み、最後にエデン中心核・メシアとの戦いとなる。操作方法は従来の「R-TYPE」と変わりないが、この"レオ"ではフォースがなくなっているのが一番の特徴。そのかわり（といってはなんだが）ビットの機能が強化されている。それでは、"レオ"の素晴らしき世界をご覧あれ。

華麗なグラフィックで綴る全6ステージ キミの指1本で最終戦争が始まるのだ！

★この迫力はプレイしないとわからない！★

新時代の予感！ セガが驚異のポリゴン映像を実現!!

去る10月14日、セガは次世代へ向けての「バーチャルリアリティ構想」を発表した。当日はかねてから噂されていた米国ゼネラルエレクトロニック社との技術提携で開発された最新ポリゴン映像の「メガロポリス」なども上演され、アミューズメントの新時代到来を予感させてくれたぞ！

「メガロポリス」の驚異の映像。ポリゴンもここまできた!!

これがグイグイ動くんだぜ！将来はAS—Iへの搭載も。

BE MEGA GENESIS INFORMATION

BEメガ·GENESISインフォメーション

今回のサカナは「ALIEN³」。日本じゃ映画が公開されたばかりだっていうのに、ほんとに海外ソフトの版権ものって素早く出るもんだねと、感心！

ALIEN³

●ARENA ENTERTAINMENT

海外ゲームというと、どうもアイデアばかりが先行してしまい、内容的に洗練されていないものが多い、という印象をもっている人も多いと思う。そんな日本人の印象を打ち破るべく、優れた完成度を誇る海外ゲームが、最近多数発売され始めている。その中でも群を抜いた素晴らしさを誇るゲームは、どうもGENESISに集中しているようだ。メガドライブユーザーには、ほんとにうれしいことだね。

そんなわけで、今回紹介するゲームも、非常にまとまった、ある意味で日本のゲームに近いゲームだ。その名は「ALIEN³」。そう、あの人気映画をゲーム化したものだ。

さてゲーム内容だが、非常に単純でわかりやすいルールになっている。迷路のようになったフィールド上をさまよっている人を、制限時間内にすべて助け、迷路を脱出するというもの。もちろん迷路にはエイリアンがウヨウヨいるので、これらの敵にダメージを受けないよう、注意しなければならない。

ここまでは普通のアクションゲームっぽいけど、このゲームには他のゲームに見られない新機能が搭載されている。画面の右上に表示されている、レーダーがそれだ。

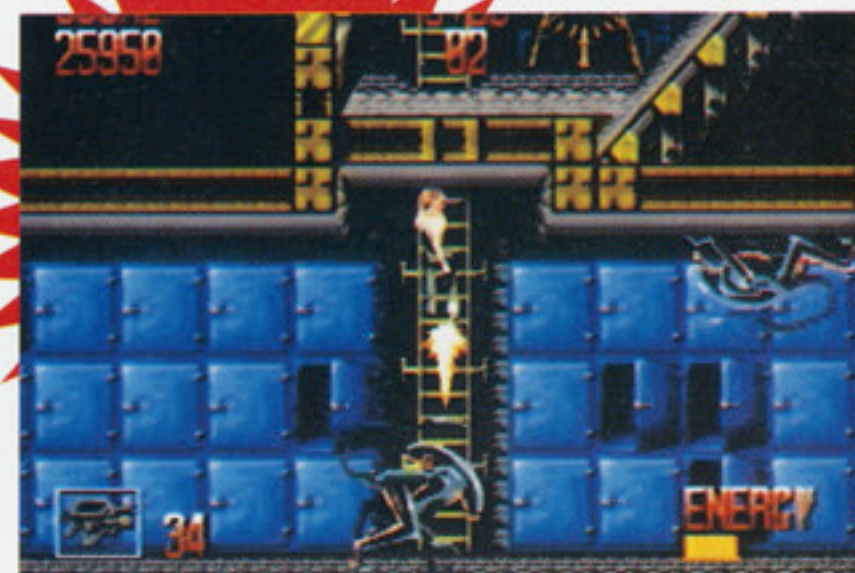
『エイリアン2』の映画を見た人なら想像がつくだろう。そう、周囲に近づく敵を探知できる、あのレーダーが使用できるのだ。これで画面の外にいる敵を発見できるので、ゲームを有利に進めることもできる。初めてこのゲームを手にしたときに、かなり難しく感じられるかもしれない。でも、このレーダーの見方に慣れてしまえば、かなり楽になるぞ。

また、マップ上には武器が落ちていて、それを取ればその武器を使えるようになる。武器には数種類あり、自由に使い分けることもできるぞ。ただし各武器には弾数の制限があり、好きかってに撃ちまくることはできない。武器にはマシンガン、爆弾、火災放射機などがあり、場所によって向き不向きがある。これを発見することが、攻略のための第一歩だ。

とまあ、「ALIEN³」は、こんな感じの遊びやすいゲームに仕上がっている。ところでこの「ALIEN³」、以前このページでも紹介した「THE TERMINATOR」に感触が非常に似ている。細かいキャラクターの動き、演出のうまさなど、どちらのタイトルも非常に純度が高い。もし「THE TERMINATOR」が気に入っているなら、まず間違いなくこのゲームも気に入るだろう。海外ゲームファン以外にもオススメできる、傑作アクションだ。

捕らわれている人々をすべて助け出して、制限時間内に脱出せよ。

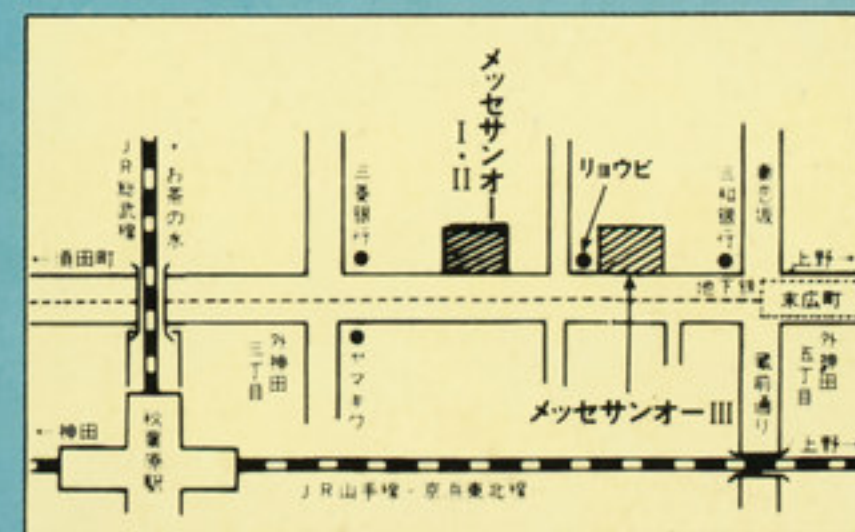
武器は4種類。どれも弾数に制限があるので、むだな使い方は禁物だ。

エイリアンシリーズといえば、やっぱりネチョグチョ関係も忘れちゃいけない要素だよね。もちろんゲームでも、あの感覚がいかされている。この爽快感を味わおう。

どこに潜んでいるかわからないエイリアン。場所や状況に応じて、的確な武器を使って戦おう。とにかく撃って撃って撃ちまくるのが、このゲームの正しい遊び方。

プレゼント&インフォメーション

先月号は、1回お休みだったけど、今回またまたメッセサンオーIIIさんから、GENESISソフトのプレゼントだ。「DOUBLE DRAGON」「SUPER HIGH IMPACT」「SMASH T.V.」「PREDATOR 2」を各1名様に。応募方法はハガキに、ほしいソフトとこのコーナーへの要望などを書いて本誌GENESIS係まで。〆切は12月8日消印有効。なお当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

ところで、いつもソフトを提供してくれているメッセ・サンオーIIIの地図を載せておくぞ。秋葉原にきたらぜひ立ち寄ってみてくれ。

※紹介ソフト、プレゼント提供㈱メッセ・サンオーIII 通信販売のお問い合わせは 〒101 東京都千代田区外神田3-15-8 TEL(03)3255-3443

G-SAT 第1弾はっぴょ～

ドラえもん

夢どろぼうと7人のゴザンス

●セガ／'93年3月発売予定／価格未定／ACT／4M

活気づく、ソニック、セガ・ファルコムなどに次いで、ついにG-SATもタイトル発表となった。予想されていた、コミカル政治シミュレーションも着々と開発中のようなのだが、この「ドラえもん」が記念すべき第1作となる。

制作を指揮する、渡辺プロデューサーは、「ドラえもんというキャラクターを使うということで、メインターゲットは、小学生になります。ですが、このキャラクターは幅広い年齢層の人が親しんできています。それに単なるキャラクターゲームではなく、純粋なアクションゲームとして見てほしい。アクション性やゲーム性は従来のメガドラユーザーを十分満足させるデキです」と説明してくれた。単なるキャラゲーにあらず！　さっそくどんな作品なのか紹介しよう。

初公開 これが開発中画面だ!!

あそびのドリームはオモチャやマンガで構成されている。ドラえもんはドリームプラネットに入るとき、ポケットの中身を落としてしまったという設定だ。

4メガぎっしりドラえもんが詰まってる!!

ゲームはサイドビュータイプの、アスレチックアクション。強制じゃなくて、フリースクロールだから楽しい仕掛けがあるところでは何度でも遊べる。ブロックを踏んで音楽を演奏したり、スロットマシンでドキドキしたりそれだけでも楽しめそうだ。

物語の舞台は「ドリームプラネット」。夢どろぼうワンダラスと、その子分ゴザンスたちに盗まれた子供たちの8つの夢で構成されている。みんなも、「夏休みがいつまでも終わらなければいいな」とか、「早く放課後にならないかな」なんて思ってた(思ってる)ハズ。それに今はゲームで夜更かししちゃってるけど、昔は「大人が起きてる真夜中は、楽しいことが起こってるんじゃないか」なんて想像してたんじゃないかな。そんな子供心に抱くあこがれの世界をビジュアル化したステージなのだ。

ドラえもんの武器はとりあえずショットガン。行く手を阻む、宿題や目覚まし時計、ラジオ体操のおじさんなど、憎い(?)ジャマものをけちらし、ワンダラスから夢を取り返すのだ。もちろん途中にはお馴染みの、4次元ポケットアイテムもたくさん落ちている。説明がなくてもどんな効果があるのか何となくわかってしまうのは、誰もが知ってるお話ならではだね。

容量は4メガだけど、圧縮技術を駆使して、それ以上の内容が詰まっているぞ。

STAFF全力投球中 大人も絶対楽しめます!!

コンセプトからきちんと立て、設定はまったくのオリジナル。映画などを含め、「ドラえもん」作品でこうしたことは初めてだって。石井ディレクターの「プレイヤーのアクションに対して、必ず"ご褒美"を用意したい」という言葉どおり、G-SATならではの、凝った演出が随所に施される。さらに、ドラえもんらしい動きや表情をたっぷりと表現するために、新しいシステムも取り入れられているとか。

手前左から、小野寺さん、渡辺さん、石井さん、島村さん、高橋さん。

現在の開発状況は40%。写真のみなさんを始めとしたスタッフはドラえもん漬けの日々を送っている。楽しみな作品になりそうだね。

最新ソフトをキャッチアップ！

NEW RELEASE SCRAMBLE
新作スクランブル

Jリーグ チャンピオンサッカー
日本でいちばん注目を浴びるスポーツ

●小学館プロ／ゲームアーツ／1月下旬発売予定／7,800円／SPT／4M

完成度ゲージ 80%　2人対戦プレイあり

数々のエキサイティングプレイで、早くも成功間違いなしといわれているＪリーグ。そのＪリーグが公認する第１弾がＭＤで発売となる。あのカズが、ラモスが、北澤が、ジーコがキミの指ひとつでフィールドを駆け抜けるぞ。

また、このゲームでは選手個人個人にスピード、タックル、スライディング、ドリブル、シュートといった細かいデータが設定されているので、これから応援しようかな～なんて思っている人にも、なかなか参考になるのだ。ゲームのシステム自体はオーソドックスな、横フィールド画面でキャラを動かしながら、パス、タックルといったテクニックで攻めていくものだが、フォーメーションも６つ用意されているので、戦略性も高くなっている。最大８人参加可能のＪリーグモードや、エキシビジョンでの２人対戦など、実名版ならではの興奮が味わえるはずだ。

チーム選択画面では、チームマークとロゴを回転させながら選ぶ。カッコイイぞ。

フリーキックなどのセットプレイもリアルで、きっと興奮するはず。

選手入場時には、ちゃんと両チーム選手の紹介もある。好きなチームの選手は覚えろ！

鹿島アントラーズ
「茨木県鹿島町」経営母体は鹿島町など地元５町村と住友金属などの地元企業48社。〝アントラー〟は鹿の枝角を指す英語である。

A・Sフリューゲルス
「神奈川県横浜市」全日空と佐藤工業の共同出資。両社の頭文字とドイツ語の翼を意味する〝フリューゲル〟より命名。

JEFユナイテッド
「千葉県市原市」古河電工とＪＲ東日本の共同出資。JR EAST FURUKAWAからＪＥＦと名づけた。

清水エスパルス
「静岡県清水市の県民チーム。〝エスパルス〟は清水のＳと英語のパルス(鼓動、波動)との造語だ。

レッドダイアモンズ
「埼玉県浦和市」三菱自動車と浦和市がドッキング。三菱のスリーダイヤのイメージからこの名がついた。

名古屋グランパスエイト
「愛知県名古屋市」トヨタ自動車が母体。〝グランパス〟は名古屋の象徴しゃちほこの意味。８は徽章から命名。

読売ヴェルディ
「神奈川県川崎市」読売新聞社などが母体の本格的クラブチーム。〝ヴェルディ〟はポルトガル語の緑からとった。

ガンバ大阪
「大阪府吹田市」地元企業松下電器が母体。〝ガンバ〟とはイタリア語で脚。サッカーの原点とがんばるをかけた。

横浜マリノス
「神奈川県横浜市」日産自動車が母体のチーム。〝マリノス〟はスペイン語で船乗りを意味する言葉だ。

サンフレッチェ広島
「広島県広島市」マツダを中心にした地元企業47団体。毛利元就の故事から、３（サン）、フレッチェ(矢)と命名。

マジンサーガ

精神力で神の力を手に入れろ!

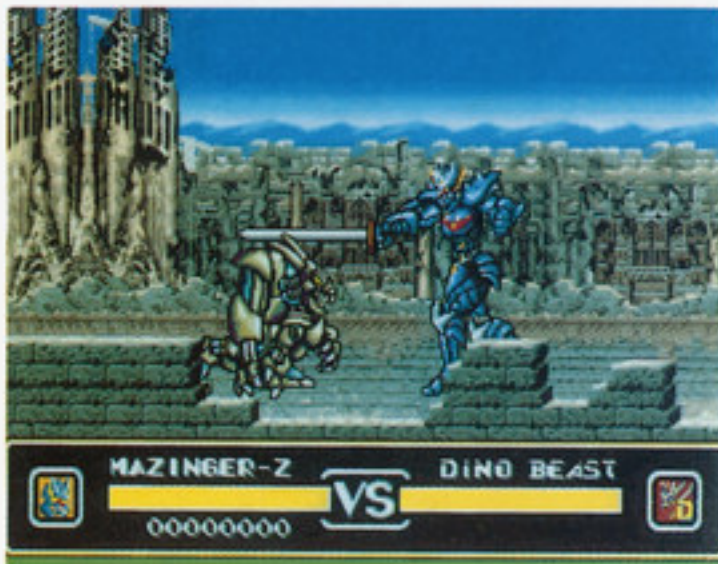
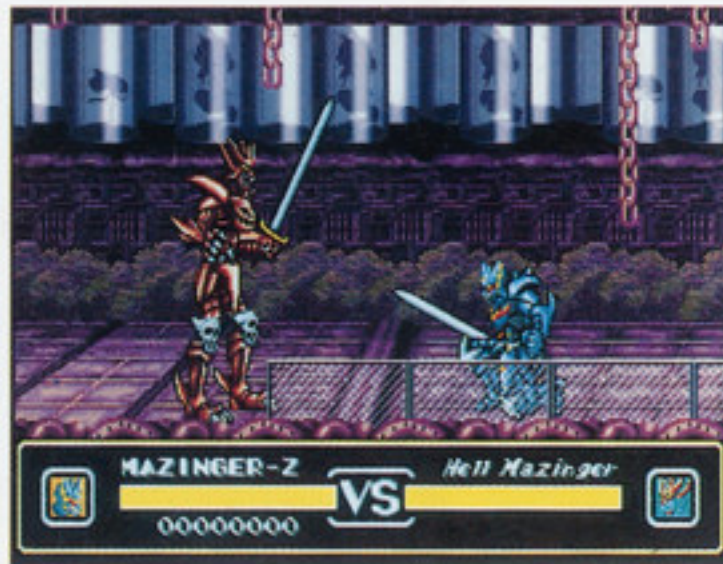
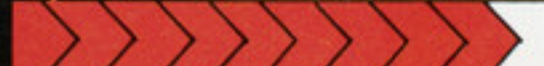
●セガ／2月発売予定／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

©ダイナミック企画　原作／永井 豪

豪快な動きで魅了してくれるアクションの「マジンサーガ」。原作ファンの期待をよそに、発売が12月に延びてしまったのは残念だけど、開発は着々と進んでいるようだ。

今回は、このゲームのメインとなるビッグモードでの一騎討ちを中心に写真を掲載しよう。いずれも多関節を駆使した細かい動きで期待できるぞ。

ところで、ゲーム中のストーリーはメガドラオリジナル版になるとのことだが、もしかしたら敵キャラクターも原作にない新しいものが加わるかもしれないね。

マジンガーZこと兜甲児は、精神力によって巨大化し、敵と戦うのだ。

まがまがしい赤で彩られたヘルマジンガー。敵ながら魅力的なフォルムだ。

機械と肉体の融合体「マシンビースト」は、グロくて強烈なデザインがイカス。

ブギウギボーリング(仮)

ゴロゴロ……カッコーン!

●ビスコ／1月発売予定／6,800円／SPT／4M

完成度ゲージ 90% 4人対戦プレイ可能

※画面は開発中のものです。

「キャリバー50」に続くビスコ作品の第3弾は、メガドライブ初のボーリングゲームだ。ゲームのモードはコンピュータ対戦や4人対戦などがあり、プレイヤーは4人のボウラーから選択してハイスコアに挑戦することになる。

これら4人には、パワーや技巧にそれぞれ差異があるので、初心者はボールがあまりスピンしないボーラー、上級者はパワーボーリングで押しまくる豪快なボーラーを使ってみると面白いかもね。

ピンのはじけ方とか、ボーリング独特のカコーンという効果音がなかなか雰囲気を出しているぞ。

投球位置の次にスピンのかかりぐあいを決める。このへんはゴルフゲームみたいな感じ。

あとはタイミングでパワーを調整して投球。

この男は力がありあまっているのか、鼻息が荒い。

ボーラーは全部で4人。ボールの重さも選択できるよ。

ストライクをとってゴキゲンのお姉ちゃん。

中嶋悟F-1スーパーライセンス

シリーズ最高の作品となるか!

●バリエ／12月11日発売予定／9,000円／RAC／8M+B・B

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

バリエの中嶋悟シリーズの最新作「F-1スーパーライセンス」は、ドライバーやコースなどがすべて実名で登場する、トップビュータイプのF1ゲームだ。

この作品の前作にあたる「中嶋悟F-1 GRAND RPIX」で不評だった「予選通過タイムが表示されない」や、「操作性がイマイチ」といった部分も改善されて、かなり遊びやすくなったぞ。

フジテレビのF-1中継の冒頭を思わせるデモ。中嶋悟ファンにはグッとくるものがある。

「モナコII」みたいにアドバイスをしてくれる。

セッティングもちゃんとセーブされる親切設計。

コーナーでの操作性もかなり向上している。

コース名からドライバー名まで、ぜ～んぶ実名。

ヨーロッパ戦線
WWIIゲーム第2弾

●光栄／1月16日発売予定／12,800円／SLG／8M、B・B

完成度ゲージ 60% 2人対戦プレイあり

この「ヨーロッパ戦線」は、第2次世界大戦における枢軸国と連合国との戦いがテーマだ。

プレイヤーは、どちらかの軍の軍団長となり、4個師団から構成される装甲軍団を指揮していくというもの。シナリオは6つで、個別にプレイして戦術の研究を楽しめるシナリオモードと、最初から順を追ってプレイしていくキャンペーンモードがある。近代戦はイマイチという人でも、軍団の組織や部隊の特性を頭に入れておけば、なかなか楽しめるぞ。もちろん、マニアは戦争シミュレーションの醍醐味を存分に味わえるぜ。

このような画面を見ながら、じっくりと作戦を練ろう。

枢軸軍の名だたる軍団長たちだ。

兵器に詳しくなくても、データを確認すれば大丈夫。

指揮官の能力が戦闘に大きく影響するのは間違いないぞ。

歴史上名高い戦いの数々。どれからやるかはお好みしだい。

ザ・キックボクシング
目指せ！ キング・オブ・チャンピオン

●マイクロワールド／1月下旬発売予定／8,500円／SPT／8M

完成度ゲージ 80% 2人対戦プレイあり

今年7月にPCエンジンで発売され、大好評だった「ザ・キックボクシング」が、メガドライブ用にさらにパワーアップして登場する。選手を育てるトレーニングモードや、50種類以上ある技のなかから任意に13種類選んで選手の個性を出すセレクトヒットモードももちろんある。そのうえ前の試合の最終ラウンドをVTRのようにチェックできる新モードも登場！

世界各国の猛者たちを相手に、キミは勝ち上がっていくことができるかな？ 詳しくは次号でまた紹介するぞ。

敵はフランス、韓国など15カ国のキックボクサー。戦い方にもお国柄が出るらしい。

ラウンドガールは油っこいネーチャン。気が強そうだね。

バックブロー（裏拳）がヒット！ 技は50種類もあるぞ。

パチンコクーニャン
横浜ぁ〜黄昏ぇ〜

●ソフトビジョン／12月中旬発売予定／8,500円／ETC／8M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

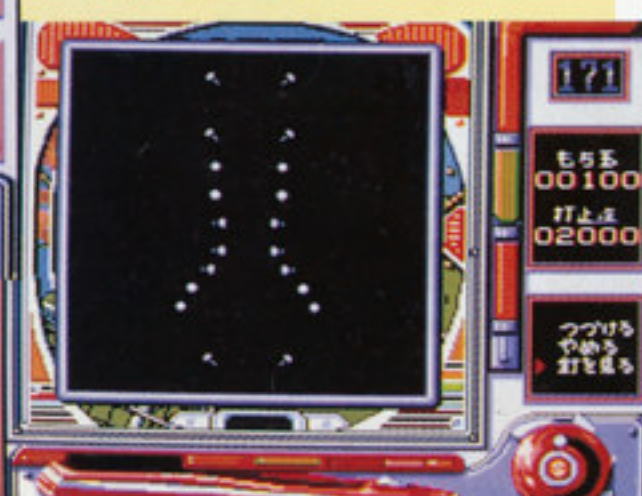
ジャンルの偏りが著しいメガドラ界に一石を投じる(？)「パチンコクーニャン」が、とうとう完成とあいなった。

ゲームの目的は、ヒロインの連(レン)ちゃんを操作して、5つのパチンコ店ですべての台を打ち止めにしていき、行方不明になった父を探しだすことだ。

パチンコとは切っても切れない関係の「軍艦マーチ」が流れるなか、台のクギを調べたり、ほかの客から有益な話を聞いたりしながら持ち玉をガンガン増やそう！

店内では、カウンターでパスワードを教えてもらうもよし、いきなり台を選ぶもよし。

プレイ中は主要部分のクギを見られる。もちろん、てっぺんのクギが広がっているのを選ぶのがパチンコの基本ってもんだな。

最初のパチンコ店のなかの台の1つ「かたつむり」。デンデン虫が一ッ目なのがなんかコワイ。

G-LOC

ただいま最後の調整中、しばし待て！

●セガ／2月発売予定／6,800円／SHT／8M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

一定時間以内で規定数の敵機を撃墜していく緊張感がたまらないメガドラ版「G-LOC」。そろそろ完成かなと思いきや、当初の予定よりちょっと発売が延びてしまいそうだ。

というのも、ゲームシステムに変更点が加わる可能性が出てきたからである。たとえば、スコアに応じて強力なミサイルやバルカンが装備できる買い物(？)要素が入るかもしれないのだ。

そのほかの詳しいことは完成版になるまではなんともいえないが、MEGA-CDの「アフターバーナーIII」との競いが楽しみなところだ。

後方から敵機にマークされているときにも、前から容赦ない攻撃が！

微調整が難しい着艦シーンも再現されている。

新開発の武器の装備は君の判断にゆだねられる。

ふだんの画面はコックピットからの視点で表現。

残機制でないゲームの悲哀がここにある。

ゼノン2

連射パッドは必需品！なぜなら……

●ピー・シー・エム・コンプリート／12月発売予定／8,600円／SHT／8M

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

アシッドハウスバンドの曲を大胆にも採用して話題の「ゼノン２」。やたらパワフルな武器や、ゲーム中にバックもできるイキなシステムも斬新だ。12月に発売を控え、現在最終チェック段階のはず。

このゲームはシューティングとしては古いタイプのものだが、お金を貯めてパーツを買っていくことで、やたら巨大化し、強力なレーザーやホーミングミサイルで敵を全滅させる快感を得ることができる。連射スティックを使うとさらに気持ちいいはずだ。“反則だ”なんて思わずに、ガンガン使ってみてくれ。

最初のころはお金もあまり貯まらないし、武器もこのくらいしか買えないけど……。

時間でなくなる武器もあるので、考えて買わないと後悔しきり……。

これでほぼ最強といっていい状態。ここまでお金を貯めるのは大変。

硬い殻のなかから触手と弾を撃ってくるぞ。

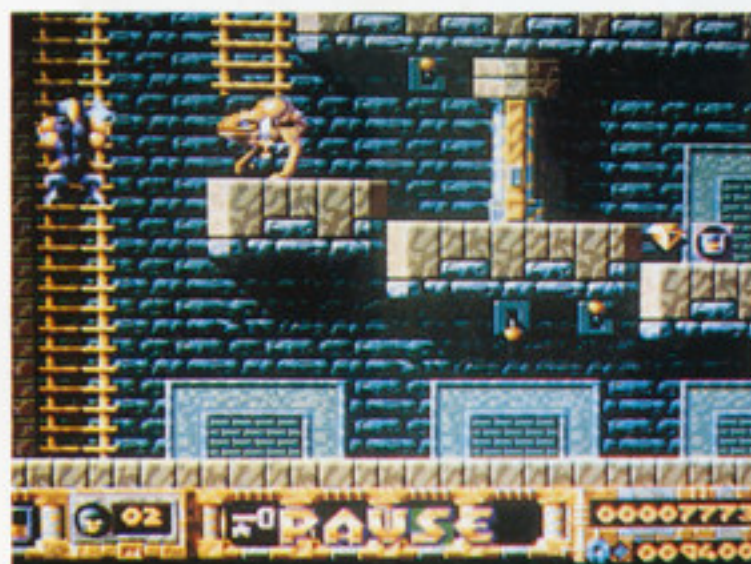
カメレオンが巨大化したモンスター。舌がやたら長～い。

GODS

ギリシア神話だからGODS

●ピー・シー・エム・コンプリート／12月発売予定/8,800円/ACT/8M＋BB

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

「ゼノン２」と同様、誇り高き大英帝国の息子たちが作ったアクションパズルゲーム。アミガ、イギリスなどと聞くと斬新さばかりが先走って、とっつきにくそうな感じがするが、これはちょっと違う。ギリシア神話のヘラクレス伝説をバックボーンにした、美しいグラフィックとシナリオ。各面でさまざまなパズルを解きながら敵と戦い、永遠の命を求めて城をさまよう。BGMもこれまでのゲーム音楽を超えた、広がりをもつクラブ・ミュージックだ。意外と日本人にもなじみやすく、奥が深いゲームなのだ。

敵も協力者として利用することもある。トラップを解くのに必要となるのだ。

中世ヨーロッパ風のグラフィックがいい。このなかにボスは4人いるぞ。

お買物シーンだ。このなかにはトラップを解くために必要なモノもあるのだろうか。

ベアナックルII 死闘への鎮魂歌
こんな格闘ゲームを待っていた！

●セガ／1月14日発売予定／価格未定／ACT／16M

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

2人同時プレイ中に敵が5人以上出ても処理落ちはなし！ どうだ！

今からもう、発売が待ち遠しくてしょうがないほど期待度の高い「ベアナックルⅡ」。現在の開発状況は、キャラクターの動きやゲームシステムなどはほぼ完成というところまできている。残念ながら後半のラウンドの背景や2人対戦モードはまだできていない。

だが、今回の取材でプレイしたラウンド1の構成を見ただけでも、大ヒットしそうな気配がヒシヒシと感じられたぞ。

ゾロゾロ出てくるたくさんの敵をまとめて叩く快感こそ殴りゲームの命。その点はそこいらの凡百の作品より秀でていることを保証する。ちなみにエディは敵に乗って「腕白せっかん」をしている。なんか別の意味ですごい技だ。

The Story of BARE KNUCKLE II

今回の舞台は、前作で街を支配していたミスターXを倒してから1年後という設定だ。1度はアクセルらに倒されたミスターXだったが、ヤツは再び力を蓄えて復讐に着手した。その手はじめにアダムを拉致し、またもや街を恐怖のどん底に落とそうとしたのだ。そんな折に、アダムの友人マックスと弟のエディが、アクセルとブレイズに協力をもうし出たのである。

だが、今再び復讐の魔の手がこの都市に迫っているのだ。

あの闘いから一年・・・

前作のラストシーンを写した一葉の写真。懐かしいなあ。

←ノーラ改めエレクトラのシビれる電撃ムチ！

普通のムチでは飽きたらなくなったらしい夜の女王。これに当たると感電して骨格があらわに。エディにこんなことして児童虐待にならないのだろうか(笑)。

AAGK!

前作のような投げの協力技はなくなった。

雨の表現が前作より良くなったでしょ？

4人それぞれに個別の必殺技がある豪華さ！ 怖るべし16メガ！

「ベアナックルⅡ」は前作の4倍、じつに16メガというとほうもない容量を駆使しているだけあって、キャラクターの動きがかなりダイナミックになっている。

しかもプレイヤーキャラの4人にはそれぞれ異なる必殺技があるので、「ベアナックル」で指摘されていた「どのキャラも技がほとんど同じ」という欠点は事実上なくなったといえよう。

ちなみに必殺技はそれ専用のボタン（前作のパトカーを呼ぶボタンはなくなった）と、方向キーの組み合わせで使えるが、その際に体力を少し消費してしまう（体力を消費しない特殊な技もたくさんある）。もちろん、攻撃ボタンを連打しての連続技や、ジャンプボタンで敵の背後をとっての攻撃といった基本技は、前作から引き継がれているぞ。

AXEL
グランドアッパー
グランドアッパーの音声とともに昇り龍の拳が炸烈！

BLAZE
円舞脚
後掃脚
上段蹴り
気功掌

MAX
ジャーマンスープレックス
かかと蹴り
サンダータックル

EDDIE
コークスクリューキック
腕白せっかん
バック転キック

NEW RELEASE SCRAMBLE

プロフットボール

NFLを忠実に再現した秀作

●EAビクター/11月20日発売予定/6,800円/SPT/4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

チーム数はNFL28チーム+1だ。

天候、グラウンドコンディションもいろいろ

ジェネシスで発売され、全米で大人気となった「ジョン・マッデン・フットボール」が、EAビクターよりリリースされる。多彩なフォーメーションプレイや総チーム数、天候などの設定変更など、評判の高かったシステムはそのまま。EASNと名づけられた、臨場感あふれる音声、リプレイ機能もちゃんとあるぞ。シーズン真っ盛りだけに、ファンにとってはたまらないゲームとなりそうだ。

タッチダウンシーンをリプレイで見ることも可能。

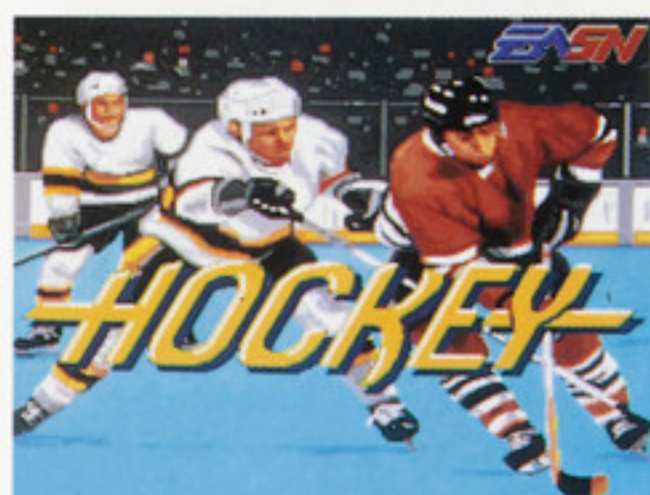
攻撃・防御ともフォーメーションが充実。

プロホッケー

退場を怖がっては、やっていけませんネ

●EAビクター/11月20日発売予定/6,800円/SPT/4M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

ペナルティでベンチでお休み。2分間耐えるのだ。

「プロフットボール」が、NFLという限られた範囲のゲームなのに対し、世界各国のナショナルチームを相手に戦う、興奮のアイスホッケーゲームがコレ。選手データは'90～'91年の成績で設定されている本格派で、世界一を決めるトーナメントも用意されている。もちろん「プロフットボール」同様、リプレイ機能がついているし、これからの季節にはグーだ。

GOALをゲットして、喜ぶ選手たち。得点時にはサイレンが"ファ～ン"と鳴る。

倒れ方やスケーティングなど、やたらリアル。スラップ・ショットのスピード感もスゴイ。

乱闘!!

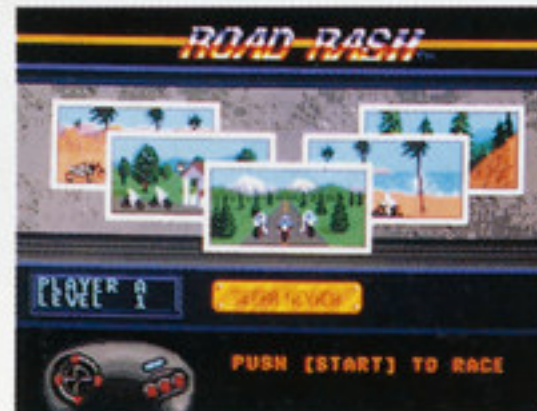
ロード・ラッシュ

走り屋と族気分が同時に味わえる

●EAビクター/11月20日発売予定/7,800円/RAC/8M

完成度ゲージ 100% 2人交互プレイあり

ドッキが基本!?

風を切る爽快感と、格闘技のアツさを同時に味わうことのできる、公道レースゲーム「ロード・ラッシュ」。最終的には15台中1～4位に入れば次のコースへ行けるわけだが、ライバルたちはそう簡単にポジションを明け渡さない。殴る・蹴る、賞金を稼いでのレベルアップと、このゲームにはいろいろな要素が濃縮されているのだ。

レベル1では、この5つのコースで4位以内を目指す。

コケたときには、マシンまで走っていく。操作もできるぞ。

白バイ登場。コケると捕まって、罰金を取られてしまう。

賞金稼いで買い換えろ!

BEEPLE LAND びーぷるランド

秋の祝日の1つ「勤労感謝の日」。いつも楽しませてくれる。メガドラを休ませてあげようか、なに！ ずっと休んでた!? 感謝を込めて使ってあげなさい。

今月の論

ゲーム機のボディカラー

かつて、みうらじゅん氏にゴキブリの親玉と呼ばれた黒いメガドライブ。強そうだけど…

●今まで考えたことがなかったけど、ゲーム機のボディカラーは、ハードのイメージをそのまま出すようなものだから重要です。黒いセガのマシンは、ただ精悍といっただけじゃなくてカッコイイ。引き締まって見えるし。もし赤やピンクだったら現在のMDはなかっただろう。

PCエンジンも最初は白かった。いかにもオモチャという感じだったが、その後グレーに変わって、デザインまで変わったわけではないのにイイなと思った。ちょうどその頃売れ行きが延びたそうだが、CD-ROM²やビッグタイトルといった要因の他に、このカラー変更も一役買ったと思う。

ファミコンは子供が対象だったから安っぽいカラーだったけど、ヤングアダルトも買うと知ってSFCでグレーにしたんじゃないだろうか。

（香川県・篠原一太・25歳）

●僕たち高校生にとって、オシャレはとっても大事です。TVゲームもオシャレにやりたいんですよね。メガドライブを購入するときもデザインを重視して買いました。これなら、トレンディードラマに出てくるような部屋にあってもおかしくないと思います。そのうち、メガドラがオシャレな人の定番アイテムになると、信じて疑わないのは僕だけでしょうか。

（島根県・匿名希望・17歳）

●昔に比べてゲームを楽しむ女の子が増えてきたけれど、当然のごとく、まだまだ男性人口のほうが多い。メガドラが発売されたころだったらその比率がよけいに偏っていただろうから、どうしても男の子を対象にデザインを考えたのだろう。一方のスーパーファミコンは、文字どおりファミリーを意識している。〝機械〟とかコンピュータというイメージが丸出しではなくなった。車や家電の変化と同様に、ゲーム機も男女の区別を気にさせない、中性的なイメージにしていったほうがいいと思う。

個人的には木製のケースに入ったハードが出てほしいけど無理か。

（千葉県・濱田佳二・18歳）

●そういえば、メガドライブ本体も、カセットの色も、ゲームギアもみんな黒ですよね。スーファミは白だし、PCエンジンはグレー。個人的には黒が好きなので、カッコイイと思います。ちょっとホコリが目立ちますが、小学生や女性などメガドラユーザーが少ない層がどう思うかわかりませんが、くらいイメージを持たれてしまうのでしょうか。でも黒がメガドラカラーとして慣れ親しまれているのですから、変えないでほしいです。

（大阪府・森川俊昭・16歳）

●私たちファンから見れば、色もさることながら、形も非常にカッコよく、セガのセンスには他社も舌を巻いていると思うのです。しかし、そこが欠点でもあり、知らない人には、マニアックさや、とっつきにくい印象を与えているのではないでしょうか。任天堂のマシンは見た目が思いきり〝玩具〟しているため、親しみやすく受けがよいと思います。

日頃からゲームに関わっていれば、見た目ではなく中身（ソフト）の充実とも考えるでしょうが、初めて購入する人から考えると、黒一色というのは、マイナーという印象を受けると思うし、マイナスではないかと思う。G.G.であった白ボディもほしいですね。

（熊本県・豊永展輔・18歳）

●メガドライブのボディが黒なのはとてもカッコイイと思う。でも見た目は、はっきりいえば貧弱でガキのオモチャという感じがします。最近のライバル機は、質感が高く、見た目にずっしりと重量感があります。色も女の子がもっていてもおかしくない。セガさん、マイナーチェンジしませんか？

（鹿児島県・とくめい君・15歳）

●メガドライブの色が黒いのは、発売当時の状況を考えると、差別化をはかりたくてしたのではないでしょうか。あの頃あったゲーム機は2つとも白。もしそこに、セガがホワイトのハードを出していたら、何も知らない人は、「また？」くらいにしか思わなかったでしょう。マークIIIは白でしたから、目立つために黒くしたのではないでしょうか。

（千葉県・風人速人・20歳）

2月号のテーマは 鬼が笑う '93メガドラユーザーの夢です

――さすがはメガドラユーザー。大半の意見が、「黒いボディはカッコイイ」と、気に入っているようだ。ただ、安っぽさが目立っている点を指摘する声は多かった。やっぱり、長くつきあうものだから、愛着のもてるものがいいよね。ちなみに今回はコアユーザーからのハガキばかりで、特に女性からのものは皆無だったのが残念。これを読んでの感想や、次世代機への希望があったら、また送ってね。

USER'S VOICE
ギョーカイに！ゲームに！ いいたい放題

●『コナミ、メガドラ参入』これを聞いて喜ばなかったユーザーはいないだろう。ただ、私個人の意見としては、「移植よりオリジナル中心」との言葉にがっかりした。「T.M.N.T.」はすでにスーファミでも出ているのだから、もっと、メガドラの長所を生かせるようなアーケードゲームを移植すべきだ。メガドラユーザーにはアーケード好きや、シューティング好きが多いことを忘れないでほしい。
（香川県・麗梅亜III世・17歳）

●コナミ参入、うれしい。ところで僕が求めるのは、MSXでヒットを飛ばしまくったころのコナミパワーです。あの時代のコナミのスゴさは知る人ぞ知る。もう他機種で出したゲームなんてどうでもいいから、オリジナルでガンガンいっちゃってください！
（福岡県・川崎禎晃・19歳）

●CD-ROMゲームが増えつつあり、非常に喜ばしく思っています。大容量ということで、ビジュアルなどもよくなってきています。また音声や音楽も取り込めばいいという手軽さから、多用されています。しかし「ライズ オブ ザ ドラゴン」のように、展開に必要な情報すら音声のみになったものもあります。技術の進化とともに、耳が不自由な私たちの楽しみをも奪っていく傾向が見られるのは残念です。かえって容量が不足していたROMのころのほうが楽しめました。今後が心配です。文字情報も残してほしいと思います。
（徳島県・ばぐ）

●メガドラがスーファミに遅れをとる原因の１つに「PR不足」があると思います。この前、セガの「ジョイジョイテレフォン」に電話したら、なんと「ドッジ弾平」が発売される前の情報が流れていました。TVCFも「スーパーモナコGP II」ばかりだし。ＣＦは制作にも放映にもお金がかかるから仕方がないかもしれないけど、せめてセガ自体が運営しているテレフォンサービスくらいはもっと真剣に取り組んでほしい。小さなことから見直していかないと、いつまでたっても業界内でのメガドラの地位は向上しないのではないでしょうか。
（鳥取県・アジャパーコング・21歳）

●８センチCD-ROMが商品化されないのはなぜだろう。CD-ROMは容量がウリといわれているが、量産コストの低さやケースのコンパクトさも特徴だ。CD用ゲームは12センチの大作ばかりが能じゃないと思う。個人的には、昔ナムコがやっていた3,900円シリーズみたいなものが出てほしい。内容は気楽なテーマでも値段はちっとも気楽じゃない。セガはCDでも低価格路線を展開してほしい。
（福島県・MDオヤジ馬・18歳）

●CDのゲームといえばまずビジュアルが思い浮かぶ。まあそれはウリの１つになっていいのだが、最近はそれに頼りすぎている。とくにRPGにいえるのだが、そういうのはフィールドや戦闘画面がショボいものに多い。なぜゲームなのにプレイ中の画面に力を入れないんだ。2Dのフィールドやダンジョンを立体的に見せたり、戦闘にきめ細かい演出を入れたりすることのほうが重要だと思う。戦闘に関していえば、まだまだROM作品のほうが臨場感があると思うし。逆にアニメに容量を取られてしまってるのではないかと疑いたくなる。長いビジュアルシーンの後で、粗末なフィールド画面が出てくると、時には怒りたくもなる。今CD-ROMに必要なのは、プレイ画面で見せようという姿勢ではないか？
（兵庫県・おーっほっほっ・18歳）

●どこでもいいから「ルパン三世」のADVゲームを出してほしい。もちろんテレビと同じ声優さんを起用したい。ストーリーはテレビや映画のものでもいいが、ルパンが世界中の名探偵から追われるとか、逆にプレイヤーが探偵になってルパンを追い詰めるというなんてのはどうだろう。
（東京都・石川六エ門・21歳）

●先日のAMショーでメガドラの新作が多数出ていましたが、かなりがっかりしました。大半がジェネシスの移植もの。最近アメリカに頼りすぎていませんか？　まあそれを望むユーザーも多いかもしれませんが、数だけ揃えてもうれしくないですよ。せめて日本とアメリカの作品の比率を７：３ぐらいにしてほしい。メーカーさんも

イラスト

山形県・織田忍

兵庫県・福井幸也（16）

福岡県・さえき司

静岡県・王★帝紅（20）

東京都・ヴァフィョーン団（20）

埼玉県・ライガー剛（15）

●コナミも参入して活気づいてきた様に見えるメガドライブ。今後のサードパーティーの展開もとっても楽しみだ。ただ、セガ・ファルコムはファルコムの作品をいじって移植するそうなので、この際、日本ファルコムにも直接参入してもらって、「ぽっぷるメイル」の完全移植をしてもらいたい、と思っているのはオレだけじゃないはず。（東京都・セイイチ・21歳）

ユーザーが何を望んでいるかわかると思うのですが。我々がやりたいのはメガドライブのソフトだということをわかってください。
（東京都・もりたとうる）

●ゲームギアユーザー期待のRPG「シャダムクルセイダー」。G.G.でやるものがなかった僕は、ずっと楽しみにしていました。このソフトはその期待に応えたかのようで、テンポのいいシナリオ、キャラクターの面白さ、ビジュアルの良さなど、これがG.G.ソフトかと思わせてくれた。あとレジューム機能も親切だったし、エンディングも良かった。G.G.でしかできないことが誇れるゲームだ。
（茨城県・愚零闘夢多・18歳）

●前から期待していた「ライズ オブ ザ ドラゴン」を手に入れた。実際にやってみて大満足。ジェイクを探し出すところや、盗聴器のところでは何度もリプレイしましたが、今ではそこも切り抜け、工場爆破までたどり着きました。よーくよーく考えないとうまくいかないので、悩みは職場までつきまとい、「そうだ、あれをやってみれば…」と家に帰るなりプレイし始める始末です。音楽も映像も、声優さんの声も最高。大人がやって楽しめることはさすが！ この傾向のソフト発売を期待します。
（兵庫県・青山一朗）

●「LUNAR」を２日で解いてしまい、もっともっとRPGがやりたかった僕は、「ブライ」を買いました。不安を抱いて電源を入れると、そのままずっとのめり込んでしまい、学校へ行くのもいやになってしまいました。とくにストーリーには感動！ 次の展開が読めず、先へ先へと進みたくさせます。戦闘シーンもパソコン版の地味さを改善し、派手なものに仕上がっています。キャラクターを育てるのも楽しめるところで、お買い得です。敵との遭遇がフィールド上だと頻繁であるなど、細かい問題点もありますが、他機種よりも早く２を出してくれたら許しましょう。
（茨城県・輪丈斉・17歳）

●11月号のBirdさんに同感です。「主婦がゲームやって何が悪い」ですよね。ちなみになぜか〝名門の若奥様〟にゲームマニアって多いんですよ。全国婦人ゲーマー同盟が作れそうなほどです。
P.S.先日のゲームザウルスで、次男（２歳）がソニックのステッカーをもらったとたん、「セ〜ガ〜」と歌ってしまい、セガブース内で大ウケでした。
（宮城県・亀田葉子）

●私は23歳にもなる女ですが、とてもゲームが好きです。とくにMD系のゲームは気に入っています。先日ゲームの楽しさを知ってもらおうと、仲の良い友達を家に招待して、メガドラとスーファミ、それぞれ２〜３本を遊んでもらいました。楽しい１日を過ごした後で、感想を求めると、皆、口をそろえて「スーファミがほしい」と言うのです。MDのほうをひいきしてまで見せたのになぜだろうと思い理由を聞いてみました。以下がその理由です。①パッドが大きすぎて持ちにくい（持っているだけで女の子にはつらい）。②ハードのデザイン。MDは故障しやすそうなアバウトな感じがする。③MDのゲームは疲れるものが多い。④ストIIが面白かった。……セガさん、何とかしてください。
（東京都・スーパーロードランナー・23歳）

こ、これは…

窪岡先生では…

イラストコーナーに何気なく届いた１枚のハガキ。どこかで見おぼえのある名前が…。く、窪岡俊之先生！ 『「LUNAR」へのご意見、イラストを楽しく拝見しております。皆さんへ感謝の意を込めて描きました』とのこと。ありがとうございます。

北海道・ぱぱん（18）

岡山県・明石玲奈（18）

長崎県・黒帯三段

東京都・ハルカ

福岡県・しょう（15）

【いちゃもん言いたい放題】「Ａランクサンダー」の主題歌を歌う子門真人さんについてだが、「仮面ライダー」でおなじみとはなにごとか！ 彼が歌っていたのは「アマゾン」の歌１曲だけだぞ。子門真人といえば「勇者ライディーン」とか「ガッチャマン」だと思う。とはいえ、久々に子門節を堪能できるかと思うとうれしい。P.S. RIOTさん、次はこおろぎ'73ですか？ （東京都・寺本慎一・23歳）

思わず唄ってしまいました

今月も「レンタヒーロー」のオープニングテーマの歌詞の紹介だ。え、飽きた？　そんなこといわずに。

戦え！レンタヒーロー　作詞：埼玉県　STELLA

レンタヒーロー 貸衣裳だぜ
レンタヒーロー 銀行振込のヒーロー
義理と人情が友達なのさ 16Bitのスゴい奴
ミューの連絡受けて現場に急げ　どんな依頼も迅速解決さ
光あふれるこのエアロシティ
ダイナマイトドックスの天下にはさせないぜ
武器を作るにも金が要る（バーニングクロー！）
エネルギー補充にも金かかる（ダイジョーV！）
レンタヒーロー　出前が得意
レンタヒーロー　地下鉄を使え
レンタヒーロー　貸衣裳だぜ
レンタヒーロー　振り込みのヒーロー

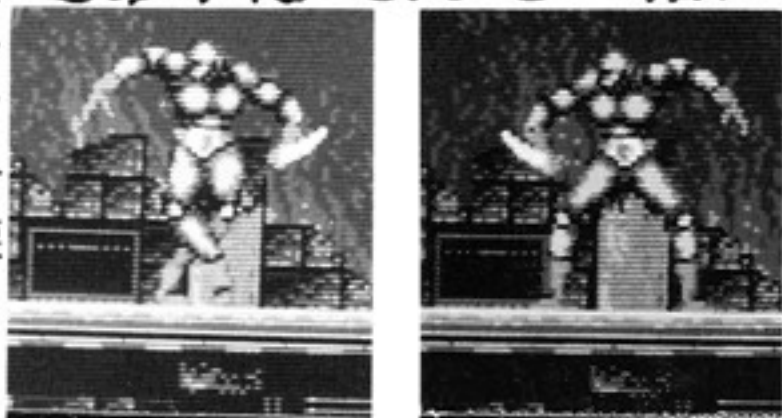
評 正式な歌詞としてセガに承認！　いうのは冗談ですが、ほぼ完璧といえるデキ。フィニッシュコーワを使って唄い続ける価値アリです。

メガドラ恥ずかシーン

じゃあ今月も元気にいってみようって何をだよ？　そうです、今までに発売されたメガドラソフトの中から「実際にマネするの恥ずかしくてやだなあ」というキャラのポーズ(以下、恥ずかシーン)をひっぱり出して、みんなで楽しい気分になろう！　というコーナーなのです。ひきあいに出されたメーカーさんはちっとも楽しくないでしょうが、過ぎたるは及ばざるがごとしってワケで。でも実はねらって開発なんかしてる場合もあるでしょ。その涙ぐましい努力に報いることにもなるのです。

このコーナーではみなさんの素敵な情報を待っています。くわしい応募方法は次ページということで、ここはひとつ恥ずかシーン発見のヒケツをば。〝ザコキャラに注目せよ！

では、セガの「シャドーダンサー」に登場する戦闘員の歩く姿を見つつ、今月はこのへんで(ちなみに主人公が忍術を唱える姿も恥ずかシーン)。

さあみなさんご一緒に

BEメガフォーカス

今回紹介するのは〝海賊ファミコン版〟のストIIだ。ゲームに登場するキャラはリュウ、ガイル、春麗、ザンギエフの４人で、パンチ、キックの２ボタンでいろんな技を繰り出すのだ。香港に旅行する機会がある人は、いかがわしいおみやげ用に買ってみるのもいいかもね。

タイトルはいっちょまえ？にソックリ。でもね……。

テキはともかく、むりやり移植した執念はスゴい。

びーぷる びんびんトーク

●自分が田舎者だなと思うとき。
３位……JRの列車をおもいっきり「汽車」といったとき
２位……近くのゲーセンに「バトルス(ゼビウスのコピーゲーム)」が１プレイ100円で置いてあったとき
１位……町の中心部でキツネが出現し、それをファーストフードの店員が捕まえたことが新聞に大きく載ったとき
（北海道・森田武志・16歳）

●ゲーセン怒りの体験記(麻雀編)
１……100円入れた瞬間に天和をくらった
２……コンピュータの捨て牌の中に白が７つもあった
３……コンピュータにリーチ・ツモ・ピンフ・ヤクハイ・ドラ２をくらった（こんなヤクあるわけねーのに）
たぶんあのコンピュータは麻雀を知らないタコ特級である。そして私は今、麻雀ゲームはぎゅわん自己シリーズしか愛せない体になってしまった。
（東京都・H_2P・19歳）
――９月号でさりげなく募集したベスト３ネタ、今になってやっとおもしろい作品が届いたので紹介しよう。これからもドギツいネタを待ってるぜ。

●この前ヤクザ風の男が鋭い目つきでゲーセン内を歩いていた。しかし俺はその左手にジャイアンとチャーリー浜がしっかりと握られているのを見逃しはしなかった。
（茨城県・毒霧・17歳）

●もうすぐ「タイムギャル」が発売される。たぶん買うだろうけど、ふと自室で黙々とプレイする自分の姿を想像したら、なんか困ってしまった。
（静岡県・稲垣直也・14歳）

●ゲーセンでひとりで「コラムス」をプレイしているOL風の女性はナンパ成功率が高い……と思う。
（東京都・ディーヴォ・23歳）
――どうなんだろうねえ。誰か実際に試して、結果報告を送ってくんない？

●あったらコワいシリーズ……
レース中はおろか、チーム契約などのあらゆる面で妨害工作ができるアラン・プロスト監修のF1ゲーム。
（岐阜県・中嶋シゲオ・17歳）

●ソニックの高橋社長の左側頭部は何なんだろうか。忙しくて会社に泊まってるから寝グセがついているのかと思ったけど、11月号P103を見ると、ツムジにも見えてくるからコワイ。そのへんをキッチリ調査してくれないと困るぞ。
（千葉県・ポコ・18歳）

――アンケートのひとことを見てると、このコーナーの増ページ希望がけっこうあって感激。ありがとう。でも寄せられるハガキはちょっと横ばい気味……。まずハガキを出してみようよ。コーナーネタから身の回りであった話、なんでもOKだぞ。誌面を盛り上げてくれたらちゃんとお礼をあげるよ。さあ、寒くなってきたからカゼなんかひかないように。バイバイ！

ひとことfromびーぷる

●P.31のキャンギャルは"岡本夏生"かと思った。
(大分・ジュンヤ・18)
——では誰なのだろう?

●夏も遠くなり、しのぎやすくなりました。私は会社から帰ってくるとビール片手に、「ファンタシースターII」をやっております。
(兵庫・アツヤ・20)
——ああ、人間やってて良かったって思いません?

●メガドラが静かだったので金が貯まった。うれしいやら悲しいやら。
(群馬・アキヒロ・17)

●6年前、私は弟よりもゲームが上手かった。今はもう足元にも及ばない。受験戦争に参戦して、帰還したらこうなってしまった。でも、受かったからいいか。
(福岡・アンコウ・20)

●私の弟(8歳)は、9月号のLUNAR座談会をみて、「お姉ちゃん　ラムスだョ」と叫んでしまった。
(神奈川・ケイコ・20)

●MD初心者です。ルナやりたさに、主人を口説き倒して、買ってもらいました。
(埼玉・ミサエ・24)

●ソダンが最下位というのは納得がいかない。
(東京・マサキ・20)

●ぷよぷよは見てて気持ちがイイなあ。
(福岡・シンタロウ・20)
——やるともっともっと気持ちイイぞ。

●競馬場にある、無料のお茶が好きです。この前負けたので20杯ぐらい飲んで帰ってきました。
(愛知・ユウジ・21)
——やけ飲みってやつね。

●ソフトの発売日が延びていくのは、目の前にニンジンをぶらさげられた馬のようで腹がたつ。
(兵庫・ジョウタ・17)

●私がフランスに行ったら、「ストII」とかの対戦ゲームでフランスのガキどもにコテンパンにされて、半ベソをかかされると思う。
(熊本・セイイチロウ・20)

●秋刀魚とだいこんおろしだけでごはんを食べると秋という感じがします。
(茨城・ヤスタカ・17)

●孫用ではなく、57のおじさん自身が楽しんでます。肩はこりますが精神の集中力は維持でき、ボケ防止にはこれが1番。ファンの中では最高齢でしょうがよろしくお願いします。
(ナラ・ハシモト・57)
——いえいえ、こちらこそ。ご指導ご鞭撻のほどよろしくお願いします。

4コマまんが劇場 MDくん

愛知県・プ(17)

主婦の厳しい目で選ぶ、ハードベスト1でもやってみようか…。

11月号のゴメンナサイ

●P.100「T.M.N.T.」の記事中、見出しにある「レザーヘッド」は正式なキャラクター名でした。

OH NO

びーぷるランドへの投稿は……

論	●2月号のテーマは「'93　メガドラユーザーの夢」です。昨年末のMEGA-CD発売でセガにとってはCD-ROM元年となった92年。そんな今年を振り返りつつ、メガドライブユーザーとして、ソフト、ハード、業界、に関する大きな夢、小さな夢を400字程度で語ってください。なおこのコーナーで扱うテーマも募集しています。
USER'S VOICE いいたい放題	●メガドライブ(TERAやG.G.も含むよ)ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。
いちゃもん言いたい放題	●ヒジョーに頭にきたことをぶちまける超過激なコーナーだ。小さなコーナーだけど、ふだん思ってること遠慮なくいってくれ。
びんびんトーク	思わず唄ってしまいました……メガドラのゲームの中に流れる曲の歌詞を募集するぞ。題材は自由。 メガドラ恥ずかシーン……メガドラゲームに登場するキャラの恥ずかしいポーズを紹介するコーナーだ。何のゲームのどのキャラのどういうときのポーズかをくわしく書いて送ってね。そのポーズに対する自分の感想やそのポーズを真似た写真も同封してくれると担当者としては嬉し恥ずかしだ。 そのほか、身のまわりであった面白い話や1発芸、はたまた新しいコーナー案なんかも待ってるよ!
イラスト	●ハガキに黒ペン(鉛筆はカラーは不可)で描いてね。常連なんかに負けるな。初投稿者大歓迎だ
4コマまんが「MDくん」	ネタには困らぬ(?)MDくん。痛烈な風刺を期待しているぞ。

なお、"ぴーぷるランド"採用者全員のなかから抽選で
●お好みソフト……3名
●特製テレフォンカード……10名を差し上げます。
発表は、プレゼント当選者のコーナーで行います。

10月号プレゼント当選者

①お好みメガドライブソフト(30名)
石川県・田口宏幸、東京都・池田武久、千葉県・岩田清司
愛知県・水田武、愛媛県・川上雄治、埼玉県・星川純一
神奈川県・碇山英知、大分県・南力、岐阜県・金子宏
福島県・坂田光太郎、東京都・片岡秀紀、東京都・田中敏
長野県・小林幸伸、大阪府・山本美智代、茨城県・石崎昌明
青森県・山田哲夫、静岡県・佐野敏也、石川県・森本誠
岡山県・横山卓也、秋田県・荒川順一、和歌山県・木内圭子
新潟県・高田晃伸、徳島県・野原大介、兵庫県・小山正義
三重県・森本昌弘、東京都・半田和也、愛知県・桜井彰良
東京都・宮崎勝人、北海道・鈴木達也、東京都・松崎憲明

②お好みゲームギアソフト(5名)
徳島県・三倉由充、佐賀県・藤原良広、大阪府・末原裕司
島根県・岡本尚之、東京都・海野弘恵

③明星夜食亭「スーパーバーコードウオーズ」(3名)
東京都・佐々良行、東京都・多田浩一、福岡県・坂巻志郎

④「THUNDER FORCEⅣ」オリジナルCD(3名)
福岡県・市川浩司、新潟県・西田克也、岡山県・山口純也

⑤「デトネイターオーガン」ポスター(5名)
北海道・斉藤裕子、山口県・川島学、神奈川県・長谷川康雄
京都府・北沢毅、埼玉県・藤井利恵

⑥海外雑誌「MEGA FORCE」
大阪府・馬宮隆他太、新潟県・大石宣寿、東京都・藤井栄司
新潟県・桑原光一、岐阜県・長縄健知

あてさき 〒108 東京都港区高輪2-19-13NS高輪ビル　ソフトバンク㈱『BEEP! メガドライブ』編集部(○○○○○コーナー)係まで
＊住所、氏名、年齢、ほしいソフト名を必ず明記してください。

★採用者プレゼント：ソフト：福岡県・月成康子、長崎県・吉村洋、徳島県・樋口治：テレカ：茨城県・輪丈斉、千葉県・瀧田佳二、鳥取県・篠田隆博、茨城県・成田幸治、熊本県・豊永展輔、宮城県 亀田葉子、東京都・瀬戸裕二、東京都・相田聡子、香川県・篠原一太、東京都・大野幸彦 ★10月号読者レース：大阪府・宮田正人、千葉県・佐野稔、三重県・花山昌志、埼玉県・玉井明美、宮崎県・渋井信

ソニック通信

SONIC! SOFTWARE PLANNING

責任編集 (株)ソニック

おひっこしスペシャル!!

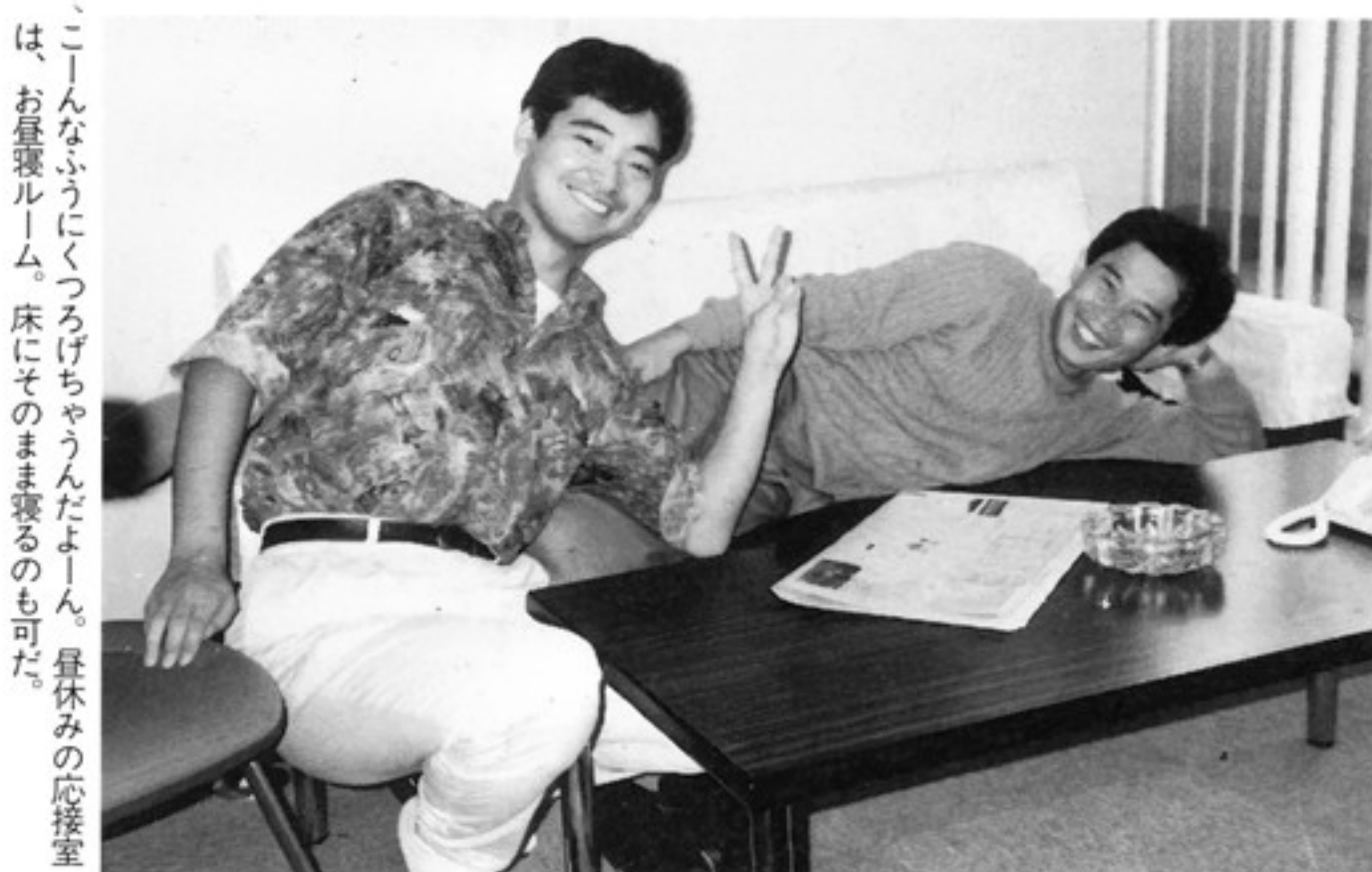
祝! NEW OFFICE! バンザーイ! みなさんもご一緒に! バンザーイ! 我らの新しい仕事場に移って心機一転! バリバリとゲーム作りに励んでいるところです。

いやーっ、しかしいままでがビルの谷間の1階の奥という、光のない世界だったことを考えると、四方を窓に囲まれているし、二方が道路ということもあって見晴しはいい(ん?)し、とにかく開放的なのがグッドなんですよ。

しかも、ビルの外観がまるで大理石のような素材の高級感にあふれたヤツなものだから、うちの会社までいきなりでかくなったような気になってしまうのはボクだけでしょうか?

オフィスの広さは、これまでと比べて1.5倍になりましたし、実行面積では約2倍にまで拡張されたものだから、これまで「狭いですから、新しくなったらね!」と丁重にお断わりしていた堀井さん(ドラクエV発売おめでとうございます!)にも「綺麗になったし、広くなったのでぜひ遊びに来てください」といえたのもうれしかったな!! そうだ! もうしわけないですが、公共の場を使って㈱ソニックに遊び(用事)に来られる関係者の皆々様に、ウチに来るときの注意するべき点をご教授しましょう。なぜかというと、ここのところ、来客者の方々はあることを知らないためにショックを受けているからです(おっとろしいぃぃぃ)。

まず、ビルを見つけたら迷わず入口に入り、真っ直ぐエレベーター・ホールに向かってください。

そして、これからが問題なんですが、心の準備はそこですませてください。心の準備なしにエレベーターのボタンを押さないでください。もしまかり間違ってエレベーターに乗ってしまうと! なんと! 降りた目の前が事務所だからなんです。そうそう、くるときは必ず手土産を忘れずに! アハハッウソウソ! ちょっと本当。

こーんなふうにくつろげちゃうんだよーん。昼休みの応接室は、お昼寝ルーム。床にそのまま寝るのも可だ。

5倍キレイになったソニック(当社比)だっ! BEメガさんからもお祝いを頂きました(笑)。

高橋宏之の 業界をおもしろくしたいよ~ん

新入社員 岡田HANAKOの OL日記♥

引っ越しのときも働かなかったOL、岡田でーす☆ みなさん、元気してました? ああ、新しいオフィスって、最高にイカス。床がジュウタン張りだから、昼休みには、のーんびりお昼寝できちゃうのよねっ。

引っ越した……といっても、前オフィスから100メートルも離れてない場所だから、定期の買い替えもないし、昼ごはんを食べるお店の開拓もなかったの。引っ越しには関係ないけど、モスチキンってすごくオイシイ。会社からはちょっと遠いけど、四ツ谷3丁目のモスまで遠征して食べてます。

引っ越し当日も、いわゆる「会社の一日」はまったく同じ。私の帰社時間になって、やっと作業が始まったの。で、残業はしない主義主張のすちゃらかOLも、荷物のパッキングを手伝ったりなんかしちゃったわけ。

ゴミとホコリにうづもれること約1時間。全身ホコリまみれになりながらも、さっさと仕事を終わらせて、新宿にゲッタしに行けました。それにしても、必要のないものを捨てる勇気って大切。引っ越しって、いいチャンスだったわ。

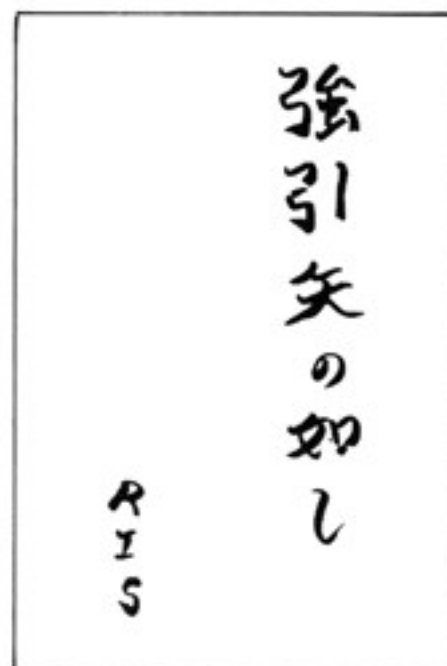
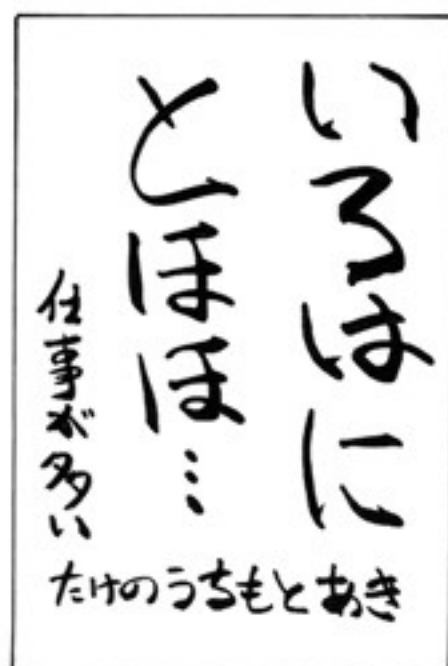
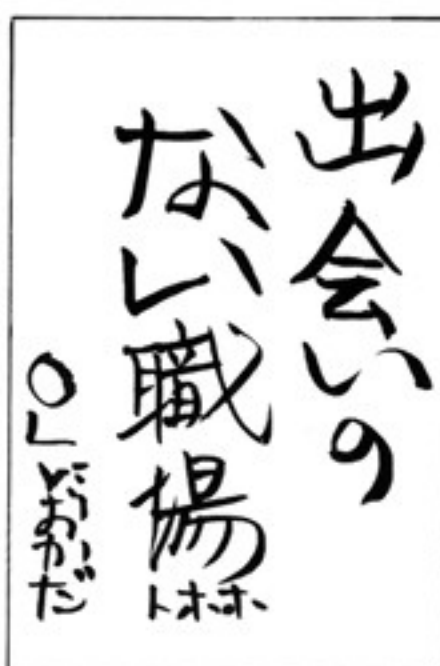
千葉県 栗原章

シャイニング・フォース外伝発表記念!!

田口 道玄 武内の 格言バトルロイヤル

田　今回は特別ゲストということで、作曲家の武内基朗さんをお迎えしています。武内さん、どうぞ。
武　でへへへへ。僕が武内だよー。
道　誰だこんなやつ呼んだのは!
武内　基朗　プロフィール
たけのうち　もとあき(本名同じ)
1967年7月8日生まれ
1991年東京芸術大学作曲科卒
「46億年物語」「ダイの大冒険」(作曲はともにすぎやまこういち氏)のCD版アレンジを担当する一方、「ジュエルマスター」「ダブルムーン伝説」「ランドストーカー」など、数多くの作品を手がけてきた、いま、最もパワフルな作曲家である。なお、今冬発売の「シャイニング・フォース外伝」への参加も決定している。これも期待大だ。
道　……だぞ。わかったか!!
田　え?　いまなんかいった?　プロフィールでわかんなかったぞ。
道　おのれー!　キサマ、表に出んか!
田　まあまあ、少し落ち着けって。
道　ガルルルルルル……。
田　武内さん芸大出身なんですね。
道　そう、東京ゲーマー大学な!
田　違う。東京芸能大学ですよね。
武　あの、わざといってるでしょ。
田　はっはっは、そうそう、あの「ランドストーカー」の音楽も担当されているそうですね。
武　そうなんですよ。曲数が多くて大変でしたけど、おかげさまで我ながら自信作に仕上がりました。
田　僕も聴かせてもらいましたが、ポップスあり、クラシックありでこれは聴きごたえ十分ですよね。
道　ところで、CDのレコーディングはもう終わったのか?
田　失礼なことをいうな!　武内さんは手が早いんで有名なんだぞ。
武　あの、仕事が早いっていってもらえます?　誤解を招きそうで。
道　これは失礼した。武内殿は、仕事も早いが、手はもっと早い。
武　おいおいおい、なめとんのか!
田　……こいつらなんか似てるな。えーと、ではそろそろ格言のほうにいってみたいと思います。
武　それでね、ランストの予約特典のCDも作ったんですよ。
田　あの、格言のほうを……。
道　うーむ、なんか腹が減ったな。
田　てめーら、やる気あんのかー!
武　なに騒いでんですか?
武　それより、この間のゲーム音楽コンサートの話なんですけどね、すぎやまさんの曲のアレンジも勉強になっていいんですけど、やっぱりいずれは自分の曲をオケで鳴らしてみたいですよねー。
道　おい、もうページがないぞ。
田　(おまえらなー)今日は武内基朗さんをゲストにお迎えしてお送りしました。武内さんどうも…。
武　そうそう、最近外伝の曲を書いてるんですけど、やっぱり三声しか音が出ないのは難しいですね。ここは音楽の基本に立ち返って…。
田　……あいつまだやってる。
道　おい、メシ食いにいくぞ。
武　……なんですよ。でね、ん?　ちゃんと聞いてる?　おーい…。

強引矢の如し
RIS
東京都・やまもと

いろはにとほほ…
仕事が多い
たけのうちもとあき
埼玉県・武内基朗

出会いのない職場
OLおかだ
トホホ
東京都・OL岡田

武内先生のお姿。街で会ったらサインをもらおう!　先着20名様まで。

引っ越し直後、荷物をほどいていない事務所で遊ぶ武内先生。いぢめる?

お・ま・け　私はみた!!　BY●チャンプ高橋

「シャイニング・フォース」外伝をはじめとする、開発の環境充実のために引っ越しをしました。その引っ越し後の事務所で、お、恐ろしいものを……。

ヒエー、お化け、じゃなくて、ゴ◯ブリが、手足の数じゃ足りないくらい、ワサワサとうごめいてる姿を見てしまった!

その夜の、夢見が悪かったのは、いうまでもない。

恐怖体験で、髪が一瞬にして金色になってしまった。おそろしい……。

●エンディング

今月のソニック通信は、いかがでしたか?　「シャイニング・フォース外伝」の発売と「シャイニング・フォースII」の制作が発表されましたが、こちらの応援もよろしくお願いします。

登場キャラクターの一部も発表されたことですし、ぜひぜひイラストや感想、期待をかけてのプレッシャー(?)のおたよりをくださいませね。

外伝には、メガドラ版「シャイニング・フォース」で活躍したキャラに関わるキャラも登場しますので、予想しながら復習しておくのも楽しいかもしれませんね。ゲームギア本体の用意もお忘れなく!　それでは、また来月お会いしましょう。

シムス通信

SIMS CO.,LTD.
11月7日(土曜日)発行©SIMS co.,LTD 1992 ©SOFTBANK CORP 1992
Vol.8
第000008号 月刊 編集協力『BEEP!メガドライブ』編集部

続報 『Vay～流星の鎧～』特別感謝企画締切る！「Vayの世界に参加」中間報告だ!!

10月号で募集した「Vay」のユーザー参加企画は、おかげさまをもちましてご好評のうちに締切らせてもらいました。

応募してくれた人のなかには、1人で10通以上送ってきてくれた人や、友達どうしでまとまって送ってきてくれた人たちもいましたが、どうしても「Vay」の世界観にそぐわない内容のものもあって、残念ながら不採用になったものも多くあります（ほかのゲームやアニメ作品のキャラもボツになります）。

とはいえ、今回採用されなかった人も含め、応募してくださった方の名前はすべてゲームのエンディングのスタッフロールに名前が出ます！

どうぞ楽しみにしていてください。…で、今回は応募いただいた作品のなかから不採用だったもの（かわいそー）や面白かったものを特別に掲載しちゃうことにしました。

とりあえず今月は〝住人〟のほうの紹介。まずは①埼玉県の増田くんのハガキから。……う～ん。どうやら彼は恋の悩みがあるみたいで、〝住人〟になって「告白」したいという内容なんですが、これは即シム通行きだな、と思えたのでこちらに掲載しました。こっちのほうが、少なくともゲーム中よりは多くの人に見てもらえるし、もしかしたら彼女にも……なんて。でも、どんな理由か知らないけど、打ち明けるのは自分の口から言ったほうがいいよ（とかいって）。

んじゃ、とりあえず次です。右上の高橋さんのキャラですが、じつはこの〝大根ねーちゃん〟を開発者がすっごく気に入ってしまい、イラストもぜひ載せてあげたいとのことで掲載しました。でも、これって別に高橋さんの日常を描いてるわけじゃないですよね(笑)？

次は②の北海道の小森くんです。「……すっごい絵」というのが、みんなの意見でした。なんかミョーに魅かれるものはあったんですけど、「これはドットに落とせないな」ということで、ここで紹介することにしました。カラーで紹介できないのはホントに残念！

③～⑥は女の子の作品です。まずは福岡県の月成さん。……え～っと、すみません「Vay」の世界でも亀はしゃべらないんですぅ。でもかわいく描けてるから、ここで載せちゃいます。また、他の3人もなかなかうまいものです。

次は⑦熊本県の刀根くん。シブイですねぇ。一方⑧の静岡県・宮沢くんはうまいんだけど、セリフが長すぎかな。セリフが長かったり、選択肢があるものは、ちょっと採用しづらいものがあるなぁ…。

と、いうわけで（ゲゲ、もう終わり？）来月はモンスター編をやるよ。

◀山形県・高橋幸子

❶ ◀埼玉県・増田昭雄

❷ ◀北海道・小森英勝

❸ ◀福岡県・月成康子

❹ ◀愛知県・浅井千奈

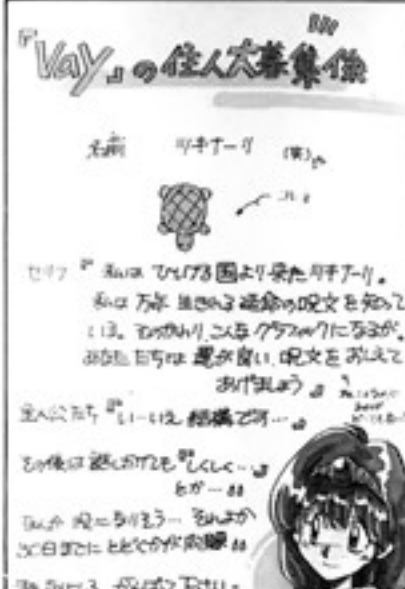
❺ ◀福岡県・藤村裕美穂

❻ ◀福岡県・今吉麻由美

❼ ◀熊本県・刀根有史

❽ ◀静岡県・宮沢俊之

To be Continued Next Month with Monster Section

◀石川県・PARA乱

社内的に まだまだ続く あぶない連載！ シムスが暴く㊙ソフト情報

「クイズ殿様の野望」暴露話？

今回は発売を控えた「クイズ殿様の野望」に隠された血と汗の結晶、副題「恐るべき制作秘話レポート」をお送りします(ジャジャーン♪)。

其の壱「発動篇」

…それは社長の一言から始まった。プロジェクトミーティングの最中のことだ。「……次はMEGA-CD のゲームを作らないか？」「メ、MEGA-CDですか……？」「じつは、カプコンのクイズものなんだがな、どうだ？」「は、はぁ……」

このとき私の頭のなかではクイズ部分のプログラムを作るのに、どれくらいかかるかを検討していた……が、さらに社長は続ける。「…オリジナルのままじゃダメだし、……音声で出題するとか……だな」「も、問題を読み上げるんですか？」「CDだからそれぐらいしなきゃな……」「わ、わかりました」この一言によって増える苦労など、このときの私には知る由もなかった（ああ……)。

其の弐「最初の挫折篇」

「これが、MEGA-CDの仕様書…ですか？」……セガから届いたハードの仕様書を見た感想だった。

数日後、今度はカプコンからアーケード版「殿様の野望」の企画書が届いた。「バインダー1つぐらいかな……？」(ガサガサ…) 段ボールを開けて愕然とするスタッフ。そこには十数冊のバインダーが入っていたのだ。……甘かった。言葉は出ず、ただただバインダーの山をうらめしそーに見つめるばかりであった。

とりあえず見つめているだけじゃしょうがないので、気を取り直してMEGA-CD の開発の環境を整えはじめた。どんどん形になってくるにつれ、俄然やる気も盛り上がってきた（おおっ!)。てなわけで、意気込みも高く机に向かうこと1カ月ほどたったある日、ハードディスク（コンピュータの大容量記憶装置）が謎のクラッシュ!!「データがぁ…、プログラムがぁ…!! (ああ……)」

其の参「涙の企画書篇」

音声出力することは決定した。が、その他の変更をどうしようか？ …イベントでも盛り込むか？ 一口にイベントといってもいろいろあるし、「殿様の野望」にそぐわないものだとカプコンさんからクレームがくるし……。そうこうしてるうちに決まったのが"的当て""やぶさめ""顔当て"の3種類のイベントだ。「……やっと決まった。でも何か足りないな。何かアレンジをつけなければ…、でもいったい何があるんだろう？ 2P共同があるんだから、2P対戦はどうだ!」 かくしてMEGA-CDオリジナル企画は誕生したのだ。

其の四「録音篇」

台本の厚さは10cm……、「厚いなぁ」と我ながら思う。作業量も、当初の予定よりはるかにたいへんなものだった。録音以前にも、問題を考え出すことやそれの編集にもかなりの時間がかかってる。それがいま、ようやく音声となるのだ(くー)。だが、肝心の録音のほうも、毎日約5～6時間ずつを4日連続かかってこなす大作業となった。こうなってくると4,000問読むほうも聞くほうも、だんだん頭のなかが白くなっていくぅ(笑)。「さーぎょうはつづくーよ、どーこーまーでーもー。リテイク数回の一りこえーてー♪」…唄っている場合ではない。できあがった音声をデータに落とすのに約2週間、編集するのにさらに約2～3週間、コンピュータはフル稼働状態だ。…コンピュータも過労死するかも。

其の伍「後悔篇」

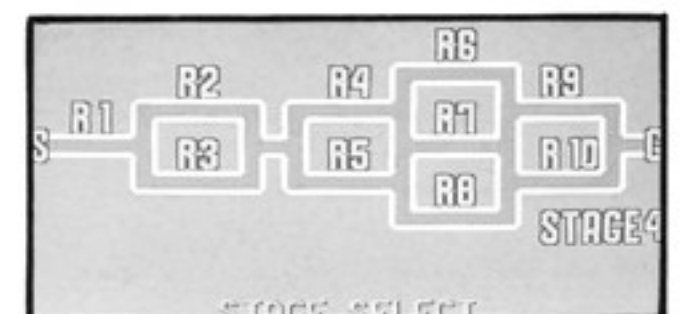
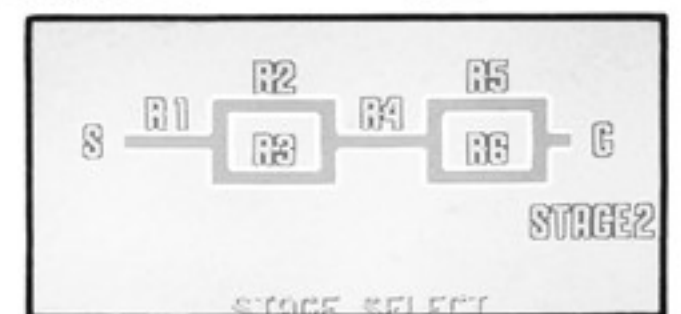
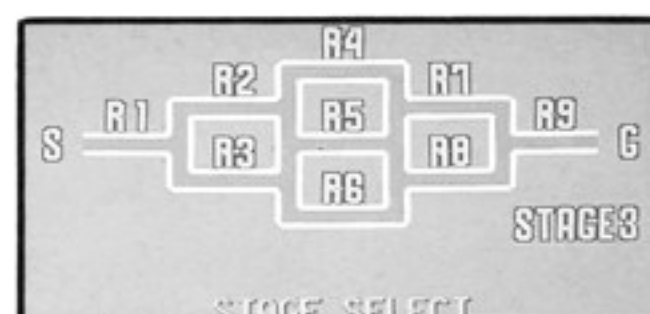
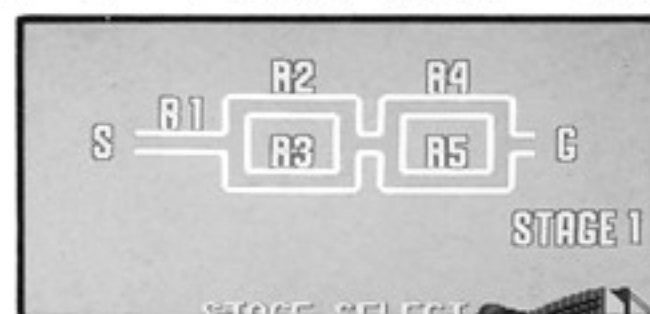
「クイズなんて簡単だ……」そう思っていた過去の自分を怨んでしまうくらい大変な作業の連続。ですが、大勢の人に手伝ってもらったソフトだけに満足のいくデキになりました。あとは12月4日の発売を待つばかり。どうぞ楽しみにしててください。

P.S.カプコンさん、ありがとうございました。この場を借りてお礼を申し上げます。

風雲志夢守城 対決！クイズ殿様の問題 ⑦

今月の出題者

志夢守城大道芸部隊(笑)
微意策仮面

今回は俺、「微意策仮面」がお相手するぞ。今回は発売を間近に控えた「ジャンカーズハイ」からの出題だ。わからない奴は、月…いや卵にかわって押し置きよ…だぞ（笑）。それではいくぞ。「ジャンカーズハイ」には4つのコースがあり、それぞれ右の写真のように分岐しているが、この分岐路は何通りの行き方があるか答えたまえ。各コースごとに何通りあるかをハガキにちゃんと書いて送るように！ 宛先は〒108港区高輪2-19-13NS高輪ビル3F「BEメガ クイズ殿様の問題⑦」だ。正解者から抽選で特製賞品をやろう!!

では前回の解答と当選者の発表だ。●レイファンの耳のところの毛●ハイベルガーの髪飾り●ネーナの口●ネーナの杖の先●ネーナのタイツ●ランスの眼鏡●ポトルの頬の傷……以上の7つ。当選者は岡山県の広瀬智史くん、群馬県の桜井歩くん、広島県の浦野嵩志くんの3名だ。おめでとう。はずれた者も再挑戦を待っておるぞ！

【シムス通信ハガキ大募集!】技術とユーモアでシムス㈱が送るシムス通信(略してシム通)では、最新ゲーム情報からあぶない情報まで提供する一方で、みんなのハガキを待っているのだ。イラスト、マンガ、ギャグなどなんでもOK、あぶない質問も受け付けているぞ。宛先は〒108港区高輪2-19-13NS高輪ビル3F「BEメガ・シムス通信」係まで。採用者には素敵なプレゼントを送るぞ。

新機軸を求める君に!!　文／阿木二百

マルチメディア宣言!

第9回 VRへの道は遠くて近い!?

Do you know the way to San Jose? かつて「サンノゼへの道」(San Joseと書いてサンノゼまたはサンホゼと読む)という歌があった。冒頭のように中学生でもわかる明解な歌詞と軽快なポップス調のメロディは一世を風靡したものだが、この全米第10番目の都市でバーチャルリアリティ・エキスポが開かれた。両者の間に関係はないのだが、太っ腹のBEメガ編集部は大胆にも阿木を特派員として送り込み(単に別件でアメリカにいただけという噂あり)、現地取材を敢行した!!

無料開放！社会科見学？

9月23日から3日間、フェアモントホテルの1フロアを借りきって行われたバーチャルリアリティ(以下VR)・エキスポは、コンファレンスと展示会の2本立てだった。しかも、展示会のほうは入場無料！　それで実際のVR環境を体験できるってんだから、人が来る来る。何と、近くの高校からは教師に引率された生徒たちが団体で見学に来ていて、VRに対するアメリカ人の感心の深さを知ったのであ〜る（うかうかしていると日本も危ないぞ)。

知ってのとおりVR環境の実現には高速なCPUが必要だ。パーソナルコンピュータも年々パワーアップしているが、やはり描画命のグラフィックワークステーションにはかなわない。案の定、ハードメーカーでエキスポに出展していたのは唯一SGIことシリコングラフィックス社で、マックやIBM-PCもちらほら見かけられたが、凄いデモはほとんどインディゴやクリムゾン（どちらも色の名前から取ったSGIのマシン名）の上で動いていた。諸君、VRを目指すならSGIだ！　ま、5年後もそうかというとわからないところが、この業界の辛いところだが…。

第八感の Sense 8

六感、七感を超越して第八感と名づけた『Sense 8』は、VPLと並ぶその筋の大手メーカーである。今回のエキスポにはなぜかVPLが出ていなかったので、鬼のいぬ間に会場の一番いい位置に陣取っていたこの会社は、VRのトレードマークとも言えるゴーグルを嫌って、スペースボールという3Dトラックボールのようなものと偏光眼鏡による立体視システムを持ち込んでいた。確かにゴーグルの重さはこたえるし、傍から見たときの滑稽さは耐えられない。なかには電気スタンドのアームのような物の先にビューワーをつけて、観光地の双眼鏡感覚で景色を楽しむシステムや、ユーザーの動作をカメラから入力しパターン認識をすることでセンサー類を一切身につけずにコンピュータ内の楽器やボールを操れるものもあった。

VRシューティングの快感

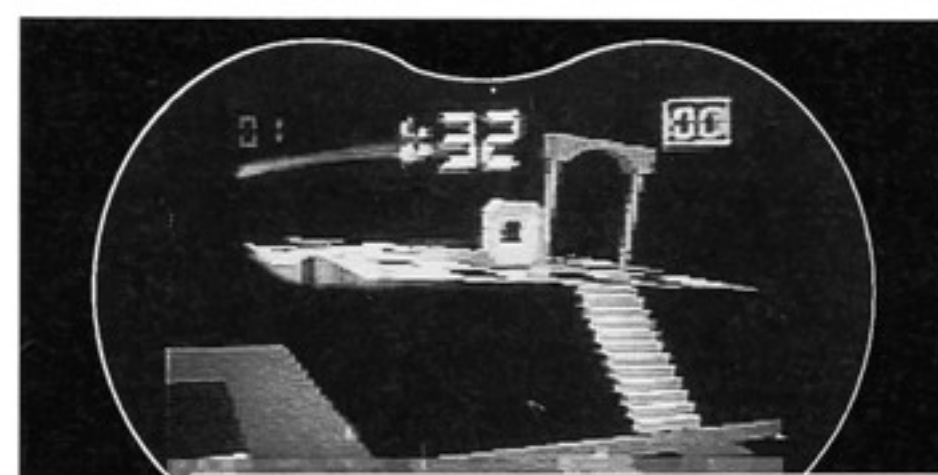
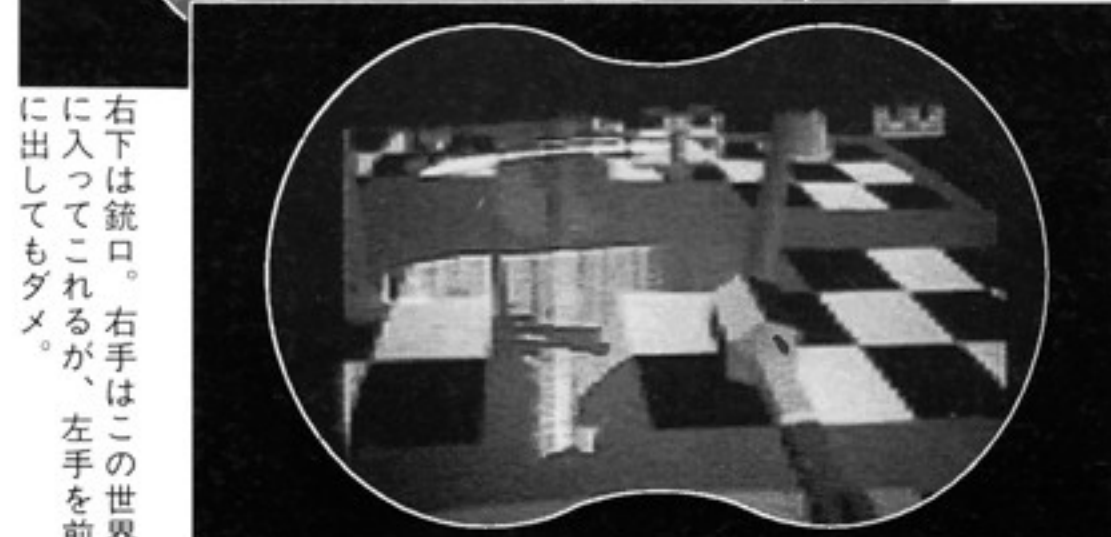
しかし何と言っても今回の主役は、ホライゾンエンターテイメントのVRシューティングゲームだった。プレイヤーの向き（顔の上下方向にも対応）を検出するための輪のなかに入り、2連装液晶ディスプレイを内蔵した立体視ヘルメットを被ってガン（前進用と射撃用のボタンがついている）を握れば、気分はロボコップ。バトルフィールドは5つのチェス板（真ん中に1つと、それを囲むように4つ）を組み合わせたようなもので、それぞれが階段でつながれている。ここに、もう1人のプレイヤーが現れ、人間同士で死闘を繰り広げるのである。といっても、相手の弾が命中したところで血みどろになるわけではなく、体のパーツがバラバラになって飛び散るだけのことだ（吹っ飛ばされて宙を舞う頭から、倒れゆく自分の体を眺めるのは変な気分だった)。夢中になっていた高校生の女の子にインタビューしたら、5分で7ドル（ってことは1000円位か？）ならお金を払ってもやりたいと話してくれた。ヘルメットの取つけなどにサポートが必要なので、そのままゲーセンに置くわけにはいかなそうだが、日本でもテーマパークなんぞからブームを呼びそうなホットなゲームだった（だが、PTAからクレームがつきそうだ)。

これがバーチャルワードとのインターフェイスだ

マウスやトラックボールの3次元対応型。前後に倒すことで、上下の空間を動く。

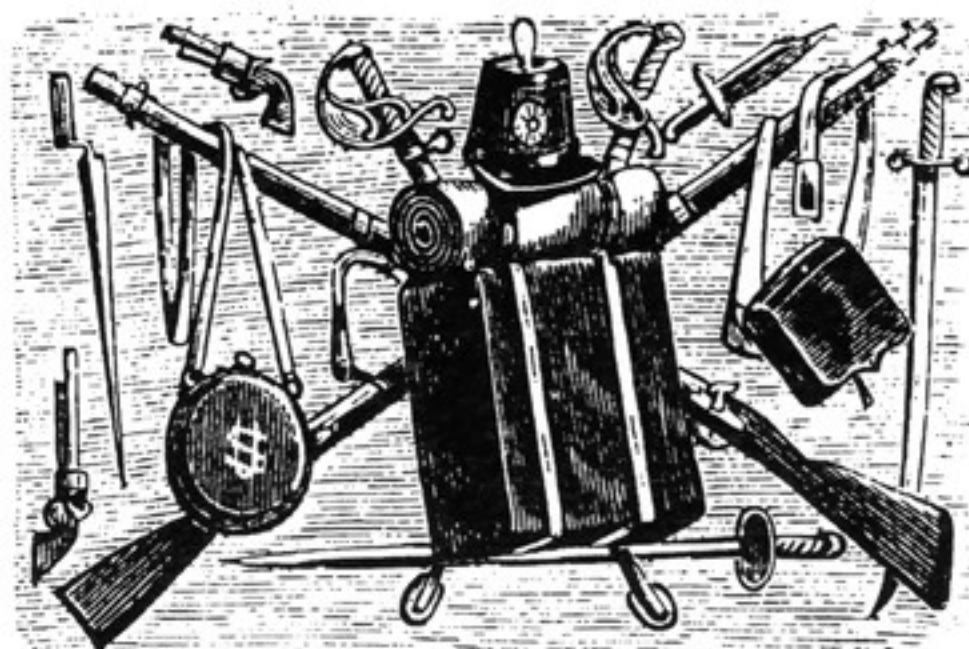
アームの動き見ているので方向を検出、対応する景色を見せてくれるのだ。

こちらは頭の傾きで、動作を検知。つまりしゃがんでもわかっちゃくれない。

ヘルメットをしてる人はあっちの世界に行っちゃってるけど、周りからみるとマヌ…。

これが、ゴーグルを通して見える疑似世界。歩く方向は銃にあるスイッチで指定する。

右下は銃口。右手はこの世界に入ってこれるが、左手を前に出してもダメ。

連載コラム VOL.6

格闘ゲームに見るアレコレの話題2～3

BE MEGAパラノ帝国

EMPIRE OF THE BEMEGA PARANOIA

ストII200万本って何？

ＳＦＣの「スリトートファイター II」がまた再販したとか。８月末時点で公称出荷本数は200万本といわれていたこのゲームは、格闘ゲームの金字塔を打ち立てそうだ。でも、ストIIがなぜ面白いのかとか、なぜウケたのかといった論議はさんざんなされてきたので、触れないことにする。ここでは、格闘技をゲームにすることの難しさについて考えてみたい。

日本の格闘技の歴史

悠久の歴史をもつ中国を除けば、日本ほど格闘技（武道）が根づいている国はないと思う。剣術（剣道）、柔術（柔道）、角力（相撲）、唐手（空手）など、技術が体系づけられたのは江戸期以降になるが、室町、戦国時代（500～600年ほど前）から戦の訓練として生まれた、古～いものなのだ。

現在日本では武道は心身を鍛える技術として相変らず人気が高い。しかし柔道、相撲、剣道はスポーツ化のために組織やルールが統一され、かつての武術の姿が失われつつあることは少し残念だ。

スポーツ化した格闘技が、弱いということではないが、ほかの格闘技と交流するチャンスがスポーツ化することで閉ざされるのは確か。新興格闘技でもそうだが、武道をやるからには、世界でいちばん強くなりたいと願って、他流試合を挑んでいくのが普通だろう。現代の常識人が聞けば「アホらしぃ～」のひとことでかたずけられそうだが、格闘技に関わる人は大なり小なりこんなふうに考えているはずだ。そういう意味で、最近のプロレスや空手は注目に値する。

痛みと怖さを味わうには

さて、そろそろ本題に入っていこうか。私が考えるに、ゲームっていうのは、どんなものでもシュミレーションだということができると思う。

アクションゲームやＲＰＧなどの秀作では、十分にその世界に入り込むことができ、疑似体験を味わえるはずだ。とくにゲームセンターにある筐体ものはどんどん進化し、フライトシミュレーター、モータースポーツと、それぞれの醍醐味を生かしたゲームが登場してきた。バーチャル・リアリティの利用もその一つだね。

では格闘ゲームではどうだろう。ストIIや「ファイナルファイト」といった（いちおう代表作として名指しした）タイプのゲームでは、殴りの爽快感を得ることはできるが、格闘技本来の醍醐味（？）である痛みや攻防のスリルがなかなか味わえない。殴ったり蹴ったりっていうのは、いくら鍛えてあっても自分の手や足も痛むはずだけど、もうおかまいなし。技に関してもゲーム的味つけが多く、コマンド先行入力や貯めといったものに重点が置かれ、肝心の攻防の怖さや間合いの観念がわかりにくい。それに、登場するのが見栄えのする攻撃ができるキャラクターばかりというのも、本質からはずれているのではないだろうか。

最近、いろいろな団体や格闘技間で交流がさかんに行われている。〝石の拳〟ロベルト・デュランが藤原組の船木と戦ったり、リングスに旧ソ連から千の関節技をもつコマンド・サンボの達人が参戦したり、世界の格闘技は新たな相手を求めて大きく動いている、どうしてもゲームでは、ハデで華麗な飛び蹴りや投げ技を使うキャラで設定しがちだが、本来格闘家たちがもっともイヤがる関節技をゲームのなかでうまく表現できないかぎり、格闘ゲームはストIIの亜流の域を脱出できないだろう。いくら強烈なキックをたたき込み、パンチの雨あられで何度もダウンを奪おうと、１回の関節技や締め技で勝負は決することが多い。もちろん地味な関節技の攻防は、やられたものしかわからなかったりするので、ゲームにするのは難しいが、それゆえまだ未熟なジャンルであり、改良の余地があると、考えられるわけだ。

秀作「修羅の門」の可能性

先頃発売されたメガドラソフト「修羅の門」は、関節技や異種格闘技間の勝負の怖さをよく表現したゲームだ。原作のマンガがあり、しかもそのストーリー上で戦うため、汎用性はないが、新たな格闘技ゲームの展望を見たような感じがした。登場キャラクターたちが放つ技の数々は、修行しだいで可能なものばかりで、格闘技ファンとしてはかなり楽しめた。ただし、圓明流の技の名前は、ある格闘小説からのパクリが多いみたいだが…。このシステムを利用して２Ｐ対戦ができればかなり面白いものもできそうだ。とにかく格闘技をうまく料理するのは難しいのだ。

（人間発電JOE）

最近の格闘技の潮流

ストIIのヒット以来、各社のパクリ合戦が激化！　ストIIタイプの対戦ゲームが溢れかえっている。けっきょくは二番煎じで、ストIIの牙城に迫るものは皆無。ドラクエに対するＦＦのようなライバルが出てきてほしいものだが、その可能性をＭＤ「修羅の門」に見ることができる。関係ないが前田日明にはもうちょっとシェイプしてがんばってもらいたいものだ。

修羅の門 川原正敏 MONTHLY SHONEN MAGAZINE COMICS

CAPCOM STREET FIGHTER II

去年のリングス、前田・フライ戦。フライのキックに苦しめられながら、関節技で逆転。

焼いも… ほれ

SEGA 専門店 全商品税込!! サ★ンタ

ナディアとレッスルボールが再販決定、注文するなら今!!
ランドストーカーと同時発送で他のソフトを注文した場合、合計からなんと500円値引きしちゃうからすごくお徳!! どんどん申し込んでね!!

郵便振替番号　東京5-708150(有)サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051〈代表〉
〒101 東京都千代田区鍛冶町1—10—4 丸石ビル

※商品は全て新品です。
※新作ソフトは発売日にお届けいたします。
●不良品についてはメーカーのサービスセンターに直接お問い合わせ下さい。

サンタのおすすめ ※右上をみてね 新作ベストテン(10月〜12月)

順位	タイトル	発売日	価格
①	ソニック・ザ・ヘッジホッグII	11/21	4,600円
②	ランドストーカー	10/30	6,400円
③	ぷよぷよ	12/18	3,300円
④	パワーアスリート	12/	5,900円
⑤	ミッキー&ドナルド	12/18	4,600円
⑥	ヴィクセン357	10/23	6,000円
⑦	クライング	10/30	4,600円
⑧	ジャンカーズハイ	11/27	6,000円
⑨	G-LOC	12/	4,600円
⑩	スーパー忍II	12/	4,600円

10月〜12月のソフト

タイトル	発売日	価格
チキチキボーイズ	10/16	4,100円
機動警察パトレイバー	10/23	5,500円
スーパーH・Q	10/23	4,600円
ホリフィールドボクシング	10/30	5,500円
レミングス	10/30	5,500円
エアーマネジメント	11/1	9,000円
三国志III	11/8	11,000円
忍者外伝	11/20	4,600円
ボールジャック	11/	☎
サイドポケット	12/4	5,500円
パチンコクーニャ	12/14	5,900円
Cal.50	12/18	5,900円
マジンサーガ	12/18	4,600円
RBI4ベースボール	12/18	5,500円
忍者タートル	12/25	5,900円
タズマニア	12/25	☎

サンタのおすすめベストヒット20 (在庫のある中から あいうえお順)

タイトル	価格
アウトラン	2,800円
アークスオデッセイ	3,000円
アドバンスド大戦略	4,000円
ギャラクシーフォースII	2,800円
ゴールデンアックスII	2,800円
ザ・スーパー忍	4,000円
シャイニング&ザ・ダクネス	2,000円
シャイニングフォース	3,800円
ソニック・ザ・ヘッジホッグ	3,800円
ソーサルキングダム	3,000円
セナスーパーモナコGPII	4,800円
サンダーフォースIV	5,600円
バハムート戦記	2,000円
ふしぎの海のナディア	4,800円
ベアナックル	3,800円
麻雀道場	4,000円
マスターオブモンスター	2,000円
ラングリッサ (10月再販)	5,200円
雷電伝説	3,000円
レッスルボール	4,300円

メガドライブ ソフトラインナップ

タイトル	価格
ART ALIVE	2,600円
アトミックロボキット	2,000円
アフターバーナーII	3,800円
アリシア・ドラグーン	4,800円
アローフラッシュ	2,000円
アンデッドライン	4,800円
ヴァリスIII	2,800円
ヴァーミリオン	2,000円
ウィプラッシュ	1,500円
ヴェリテックス	2,000円
ヴォルフィード	2,000円
宇宙戦艦ゴモラ	3,800円
エイリアンストーム	3,000円
A列車で行こう	2,800円
エグザイル	3,800円
SDヴァリス	2,800円
F1サーカスMD	3,800円
エレメンタルマスター	3,000円
オリンピックゴールド	2,000円
カース	1,500円
カメレオンキッド	2,000円
球界道中記	2,800円
究極タイガー	2,000円
キングコロッサス	3,000円
キングサーモン	4,600円
空　牙	3,800円
クラックダウン	2,000円
グランドスラム	4,500円
クルードバスター	4,800円
グレイランサー	5,700円
ゲイングランド	2,000円
鋼鉄帝国	5,200円
コラムス	2,800円
ゴーストバスターズ	1,000円
サンダープロレスリング列伝	2,000円
サンダーフォックス	1,500円
三国志	2,000円
三国志II	7,800円
斬〜夜叉円舞曲	1,800円
シーザーの野望II	5,400円
シャドーオブザビースト	2,000円
シャドーダンサー	2,000円
ジャンクション	2,000円
上海II	4,000円
ジュエルマスター	2,000円
JuJu伝説	3,000円
将棋の星	3,000円
ジョーモンタナF	3,500円
ジョーモンタナII	3,000円
ジノーグ	2,800円
修羅の門	3,800円
重装機兵レイノス	2,800円
紫禁城	2,800円
スーパーモナコGP	2,800円
スプラッターハウス2	4,000円
スライムワールド	3,800円
ストライダー飛竜	4,200円
ストームロード	2,800円
ストリートスマート	3,800円
スーパーエアウルフ	3,000円
スーパーハイドライト	2,000円
スーパーハングオン	3,900円
スタークルーザー	2,800円
スパイダーマン	2,000円
スペースインベーダー	1,500円
ゼロウィング	2,800円
セントソード	2,000円
戦場の狼II	2,800円
ソードオブソダン	1,000円
大航海時代	6,800円
ダブルドラゴンII	3,000円
ダイナマイトデューク	3,000円
太平記	2,800円
ダイナブラザース	5,800円
ターボアウトラン	3,600円
タクスフォースEX	4,800円
ダーナ	3,000円
チェルノブ	5,500円
ちびまる子ちゃん	3,800円
ツインクルテール	5,200円
提督の決断	11,000円
デンジャラスシード	2,800円
ディックトレーシー	1,500円
ディノランド	2,000円
テクモワールドカップ	3,500円
デビットRバスケットボール	2,400円
トッププロゴルフ	4,800円
TOEJAM&EARL	2,000円
ドナルドダッグ	2,800円
ドッジ弾平	2,600円
中嶋悟のF1ヒーロー	3,800円
忍者武雷伝説	3,000円
熱血ドッジサッカー編	6,000円
信長の野望	6,000円
バッドオーメン	3,800円
バトルマニア	2,800円
バトルゴルファー唯	1,500円
ビーストウォリアーズ	4,800円
ひょっこりひょうたん島	3,300円
ファステストI	2,000円
ファンタジア	2,000円
ファイヤムスタング	3,000円
ファンタシスタII	1,500円
フェリオス	1,500円
ブルーアルマナック	2,800円
ブロックアウト	2,000円
プロ野球'91	4,500円
ヘビユニット	2,000円
ペーパーボーイ	4,500円
ヘルツォーク・ツヴァイ	2,000円
ボナンザブラザーズ	2,000円
ポピュラス	2,000円
まじかるタルるートくん	2,600円
まじかるハット	1,500円
マスターオブウェポン	2,800円
マーベルランド	2,800円
魔物ハンター妖子	2,800円
港のトレイジア	3,000円
夢幻戦士ヴァリス	3,800円
ムーンウォーカー	2,000円
メガトラックス	2,000円
モンスターレアー	1,000円
モンスターワールドIII	3,000円
乱世の覇者	5,900円
ルナーク	3,000円
レッスルウォー	3,000円
レンタヒーロー	2,000円
ロイヤルブラッド	6,800円
ロードブラスターズ	4,000円
ローリングサンダーII	2,800円
ワードナーの森	2,000円
ワニワニワールド	2,000円

メガドライブ 11,800円／メガドライブプラス1 13,200円

商品	価格
ゲーム図書館	☎
RFスイッチ	1,600円
ビデオ入力コード	800円
ACアダプター	1,200円
XMD-1RGBユニット	3,800円
アーケードパワースティック	4,800円
コントロールパッド	1,600円
メガブラスターパッド	2,000円
アスキーメガパッド	2,500円
クラスタースティックE'S	4,800円

メガCD 29,800円

※今、メガCDお買い上げの方にもれなくウッドストックがついてきます。

タイトル	価格
アイルロード	5,500円
アーネストエバンズ	3,800円
アフターバーナーIII 11/30	5,900円
ウッドストック	1,000円
ぎゅわんぶらあ2 11/	5,500円
クイズスクランブル	2,800円
クイズの殿様 12/4	5,500円
コズミック・ファンタジー	3,800円
サンダーストームFX	5,500円
シルキーリップ	5,100円
ソルフィース	3,800円
タイムギャル 11/13	5,500円
ダークウィザード 12/11	4,600円
天舞メガCD 12/	☎
デトネイター・オーガン	5,500円
デス・ブリンガー	4,800円
天下布武	3,000円
電忍アレスタ 11/20	4,600円
ノスタルジア	3,000円
ブラックホールアサルト	4,600円
フェイエリア	4,800円
プライ	5,500円
プリンスオブペルシャ	3,000円
プロ野球CD	5,500円
ファイナルファイト 12/18	5,500円
ヘビーノバ	2,000円
ゆみみみっくす 12/	5,500円
ライズオブザドラゴン	4,600円
LUNAR	5,200円
ロードブラスター 12/11	5,500円
ワンダードッグ	5,000円

バックアップRAM 4,600円

ゲーム・ギア 13,200円

商品	価格
チューナーパック	9,500円
バッテリーパック	4,800円
ビッグウインドー	1,800円
カーアダプター	2,500円
AVケーブル	800円
対戦ケーブル	1,000円

1,200円コーナー
ギアースタジアム
斬ギア

1,800円コーナー
キティーコネクション
ザ・プロ野球
ドラゴンクリスタル

2,000円コーナー
アウトラン
ウディーポップ
がんばれゴルビー
サイキックワールド
自己中心派
スペースハリア3

2,500円コーナー
クニちゃんのゲーム天国
ゲーム天国II
忍II
紫禁城
チャックロック
ドナルドダック
バット&バター
ハレーウォーズ
バットマンリターン
ファンタシースター
ベアナックル
ポップブレーカー
プロ野球'92
琉球

2,600円コーナー
ARLIEL(アーリェル)
エターナルレジェンド
グリフォン
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
ソニックII
まじかるタルるート
ラスタンサーガ

3,000円コーナー
バンパイア
フレイ
ファンタシースター外伝
まじかるポピルズ

3,700円コーナー
シャイニングフォース外伝
シャダムクルセイダー

マークIII・マスターシステムコーナー

マークIII・マスターシステム用ソフトの日本版及び海外版に関してはTELにてお問い合わせ下さい。
欧米バージョンソフトはGGアダプター(3,500円)を使用すればゲーム・ギアで遊べます。

商品	価格
MDはメガアダプター必要	2,500円
欧米バージョンソフトはアダプターAD300必要	2,000円
光線銃	3,000円
マスターシステム用コントロールパッド	700円
マスターシステム用連射パッド	800円

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります)
●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

ご注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。
商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話でお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00〜20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。　●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

BE-MEGA HOT MENU

PART 1

三國志Ⅲ

光栄／11月8日発売／14,800円／SLG／12M+B・1

完成度ゲージ 100% 8人まで同時プレイ可能

三國志シリーズ第3作、いよいよ発売！

天下への野望を内に秘め、いま強者たちが立つ

前号から引き続き、今回で2回目を迎える「三國志Ⅲ」。今回は攻略編ということで、メインコマンドを中心に〝ちょっとお得な情報〟&〝初めてプレイする人への注意事項〟などをポイントごとに紹介しよう。プレイする時、この記事がキミの中国全土統一への足掛りとなれば、これ幸いである。ではまず、前号では載せられなかったシナリオから紹介しよう。

シナリオは全部で6つ

シナリオ数は前作と変わりないが、選択できる君主の数はドーンと増えた（前作ではマイナーな君主は選べなかった）。しかも最後のシナリオでは曹叡（曹操の孫）や劉禅（劉備の子）まで選択できるぞ。

1. 反董卓連合軍の結成 189年
2. 群雄割拠、乱世再び 194年
3. 曹孟徳、覇道を往く 201年
4. 智謀の人、諸葛孔明 208年
5. 劉玄徳、蜀漢を建国 221年
6. 三國鼎立崩壊の予兆 235年

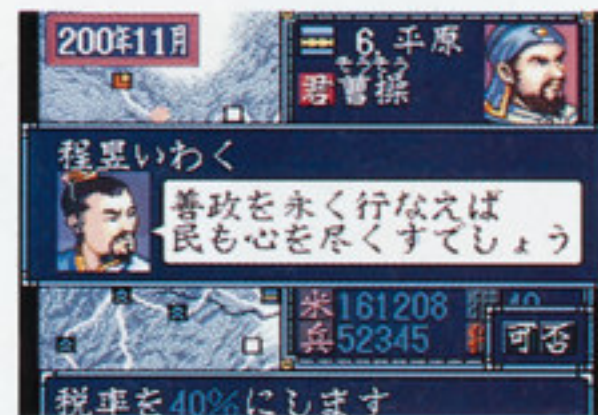
何番のシナリオですか(1-6)？

	シナリオ	選択君主（新君主はどのシナリオでも）
1	反董卓連合軍の結成	公孫瓚 袁紹 劉備 韓馥 曹操 陶謙 董卓 孔融 喬瑁 孔伷 厳白虎 王朗 袁術 劉表 孫堅 劉焉 馬騰
2	群雄割拠、乱世再び	公孫 袁紹 孔融 劉系 孫策 王朗 袁術 劉表 馬騰 曹操 呂布 張魯 李傕 劉備 劉璋 厳白虎
3	曹孟徳、覇道を往く	袁紹 劉備 馬騰 孫権 曹操 劉表 劉璋 張魯
4	智謀の人、諸葛孔明	劉備 馬騰 孫権 曹操 劉璋 金旋 趙範 張魯 劉度 韓玄
5	劉玄徳、蜀漢を建国	劉備 曹丕 孫権 孟獲
6	三國鼎立崩壊の予兆	劉禅 曹叡 孫権

1 まずは資本となる領土の内政に努めよ

STEP

従来の土地や治水に加え、新たに耕作（開発領域を耕作）、商業（住民に商業投資）の2つが増えた。

いきなり他国とドンパチもいいが、やはり最初は領国内の内政から始めたい。開発コマンドには土地、耕作、治水、商業の4つがあるが、3月に洪水が発生するおそれがあるので、まずは治水を。その次に土地または耕作、そして秋の収穫がすぎたら、商業に従事する……というのが基本形であろう。だがあえていうならば土地と商業をお勧めする。なぜなら、洪水などの災害はランダムで発生するし、耕作は秋の収穫時が終わると数値が下がるからだ。ならば純粋に、米・金の増加に努めたほうがお得というものだろう。

その他、民忠誠度と税率も収穫や徴収量に影響する。民忠誠度は最低でも80くらいに上げ、税率は40%くらいにおさえたほうが無難。

2 密偵を放ち、敵国の情報を手に入れろ

この「三國志III」では、密偵コマンドを使わないかぎり他国の情報を得ることができない。よって武力もそこそこ、知力や政治力もそこそこ……などという凡才（あるいはそれ以下の）武将たちは、さっさと密偵として他国（とくに隣国）へ派遣してしまうのがいい。得られる情報は、潜伏期間やその武将の政治能力によって違うが、なるべく4〜6カ月単位をお勧めする。

また隣国へ密偵を派遣していないと、現役武将登用（隣国の武将しかできない）や計略などのコマンドが使えないので注意しよう。

多数の武将を派遣する場合は、期間を一定にしてまとめて派遣しよう。そうでないと誰をどこの領地に派遣しているかわからなくなるぞ。

STEP

政治能力が高い武将でも、1カ月ではあまり情報を得ることができない。よって君主、将軍や軍師には不向き。

3 天下に人を求め、陣営を強化させるべし

STEP

政治力の高い武将ほど発見率は高いが、魅力や運（内部データ）も多少関係あり。なお仮想モードでの在野武将は、土地に関係なく現れる場合もある（年代は決まっているが）。

天下を争う者は必ずまず人を争う、といわれているとおり、将は陣営を強化するためには欠かせないもの。よって在野武将の捜索はなるべく毎月行なおう。登場する武将は年代ごとに決まっているので限りはあるが、運がよければアイテムを発見する場合もあるぞ。

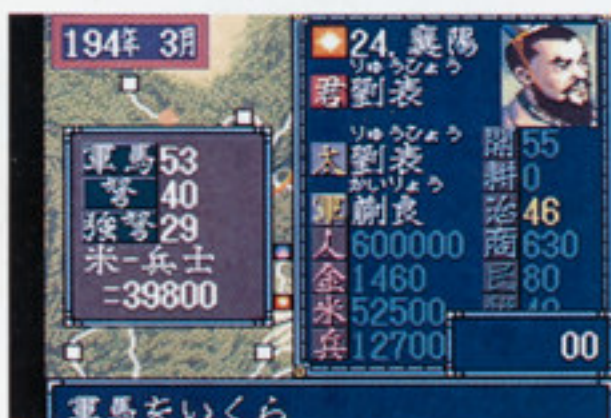
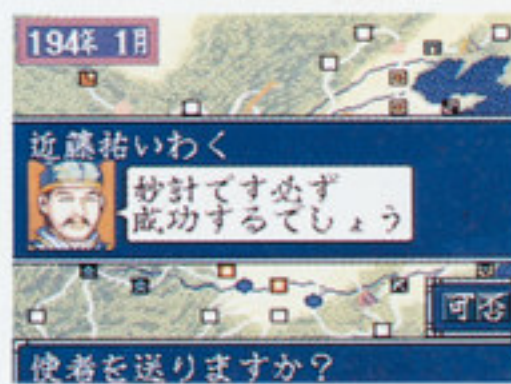
またこの「三國志III」では、現役武将の登用は、〝密偵を派遣している隣国の武将のみ〟と限定されている。一見イヤなシステムだが、逆に良い武将を手に入れた場合（たとえば戦争で）、他領と隣接していない自領へ移動させれば、忠誠度が低くても他の君主に引き抜かれる心配がない。しかも魅力の高い太守を置けば、ラクに忠誠度があげられるぞ。

登用は白い▶が現れている隣接国のみ（つまり密偵を送っている国）。なお、戦争などでその国の君主が変わった直後は引き抜くことができない。

4 その他、やることはいくらでもあるのだ！

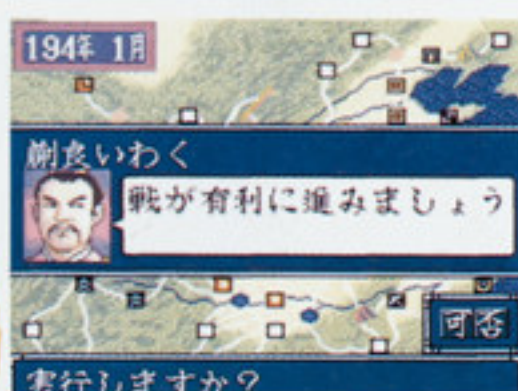
上の3つのコマンドに比べ、それほど頻繁に使わないのが外交・計略・商人コマンドだ。これらのコマンドは必要に応じて使おう。

まず外交コマンドでは、強国と隣接している場合に同盟を結ぶ、他国と共同戦線を張る、逃げ場がない弱国には降伏勧告する、などといったのが基本的な使い方となる。それ以外のコマンドはさして必要ないであろう。

計略コマンドには埋伏、作敵、偽書、二虎、駆虎の5つがある（効果は前号記事を参照）が、使うか使わないかはプレイヤー個人の好みだ。まぁ、あえていうならば、偽書、作敵、駆虎をお勧めするが、これらのコマンドはすべて隣国のみにしか使えないのでご注意を。

商人コマンドを使う時には、相場や季節に注意を。また序盤のうちは、金もうけの一つの手段として使うこともお勧めする。

STEP

〝偽書〟で敵太守の忠誠度を下げて登用してしまえば、領土と現役武将（中には在野に下る者も）がまるまる手に入る。これも計略の効果的な使い方の1つだ。

時世は戦国。兵の鍛錬(たんれん)はマメに行なおう

5 STEP

意外に忘れやすいのが兵の士気を上げる"準備"。士気が高ければ、兵糧が0になっても戦うことができるぞ。

兵の訓練や準備（兵の士気を高める）は、なにも戦争前とは限らない。チャンスがあればいつでも攻められ、いつ攻められても応戦できるよう、兵は普段から鍛えておこう。

なお南国地方には水上の戦場地があり、そこでの戦いは軍船を使う。よって南国地方を攻める場合は、軍船（南国地方の君主はあらかじめ持っている場合もある）を作っておくことをお忘れなく。

4つの部隊を使いこなせ

歩兵 一般部隊。機動力は士気・訓練値で変化する。

騎馬隊 軍馬に乗って移動する部隊。機動力に優れている。

弩 弩で遠隔から攻撃できる部隊。攻撃力は訓練度に比例。

強弩 弩部隊よりも攻撃力に優れている。射程距離も長い。

戦争では地の利を味方につけることも忘れずに

6 STEP

HEX戦は2Dから3Dに変わったが、戦略パターンは基本的に前作とほぼ同じ。とはいえ、今回新たに城壁（都市戦のみ）と時間の概念が加わったことを頭に入れておこう。

まず城壁。いままで城は1HEXで表示されていたが、今回は城壁と城門、そして城下町、最後に城と、基本的にこのような形（大都市では城の周りに城壁が二重三重になっている場合も!）となっている。侵入するには、城門を打ち破るか城壁を乗り越えるかのどちらか(敵が開けてくれる場合もあるが)である。

城門は、1回破ればそれ以後ずっと出入り自由となるが、城壁を乗り越える場合は移動力9が必要だ。しかも失敗する場合もあるうえ、騎馬隊では当然ムリ。ただし敵が入口付近を固めている場合、城壁を乗り越え背後から襲う(おそう)という戦法は非常に効果的である。

落し穴が掘れる数は軍師の知力次第。なお城門近くに掘るのが一番効果的だ。しかし自分が掘った落し穴に落ちたらものすご〜くマヌケだよなぁ。

また敵の軍師が参戦している場合に気をつけたいのが、落し穴。この計略を防ぐ手段の1つとしては、まず兵の少ない部隊を先鋒(せんぽう)にし、そのあとにメイン部隊が続く方法がある。消極的だが、兵士をむだに死なすよりはマシだろう。

水上戦では一騎討ちや落し穴計略はできない。もちろん連環の計なんて特殊計略も現れない（当たり前か）。

夜の一騎討ちシーン。ちゃんとかがり火をたいているグラフィックに変わってくれるのがニクイ。

駿馬に乗っていると、一騎討ちで敵が逃げた場合でも追いつくことができる。

時間や天候によってこれだけ違う

朝 霧 夜 雨

朝や晴れの時。いわゆる通常時。画面上全てが見渡せる。

霧状態だと、隣に敵がいても見えないので注意。

夜は自軍ユニット周辺しか見ることができない。

雨だと火関係の攻撃がムリ。また隣の敵しか見えない。

大幅なメイン画面の変更、武将関係のより細かな設定、当時の中国都市を再現しているかのようなHEX画面。そして人間臭(くさ)さがにじみ出たような会話の数々……。三國志ファンならずとも、プレイする価値ありのこの「三國志III」。発売は11月8日だぞ。要チェック!

覇権をその手に握るまで、彼らの戦いは続く……

メーカーさんからひとこと

今回は、光栄から刊行した三國志関連の小説をご紹介します。タイトルは『超・三國志—周瑜伝』。中国で刊行された「周瑜伝奇」を日本語訳したもので、呉の美形軍師・周瑜の活躍を正史に基づいて描いてます。きっと新しい感動が得られるはず! ぜひ読んでね。

パワーアスリート

KANEKO／11月27日発売／8,500円／ACT／8M

完成度ゲージ 100% 2人対戦プレイあり

MDファン待望の格闘アクションの決定版.!!

キャラが熱い！ 対戦が燃える！ 必殺技で 王者になるのだ!!

世のなかはまさに格闘ゲーム花盛り！ あくまでメガドラで格闘ゲームを楽しみたいキミに、うってつけなのだ！

凝りに凝ったステージの数々!!

ゲームのストーリーは、主人公がアメリカにいるという史上最強の異種格闘チャンピオンに戦いを挑むため、様々な格闘技の達人と対戦するというもの。彼らと戦うためには、それぞれのホームグラウンドへ行かなければならない。ここでは合計8カ国中、最終ステージを除く、個性豊かな7つの舞台を紹介しよう。

1 日本

真ん中にある、大きな赤い鳥居が印象的。その後ろにある城が中国の紫禁城にちょっと似てるのはご愛きょう。

2 中国

背景の雲が動くのがグー。中国特有のとんがった山がリアルで、戦いやすいステージと言えるのではないだろうか。

3 ロシア

シベシア鉄道の列車の上での戦い。レースゲームのように、背景が3Dタイプで大迫力。でも、下に落ちないので安心。

4 ハワイ

足場が海の上のイカダ。ユラユラ揺れているので、戦いづらいのだ。背景の空に、「KANEKO」と書かれた飛行船が。

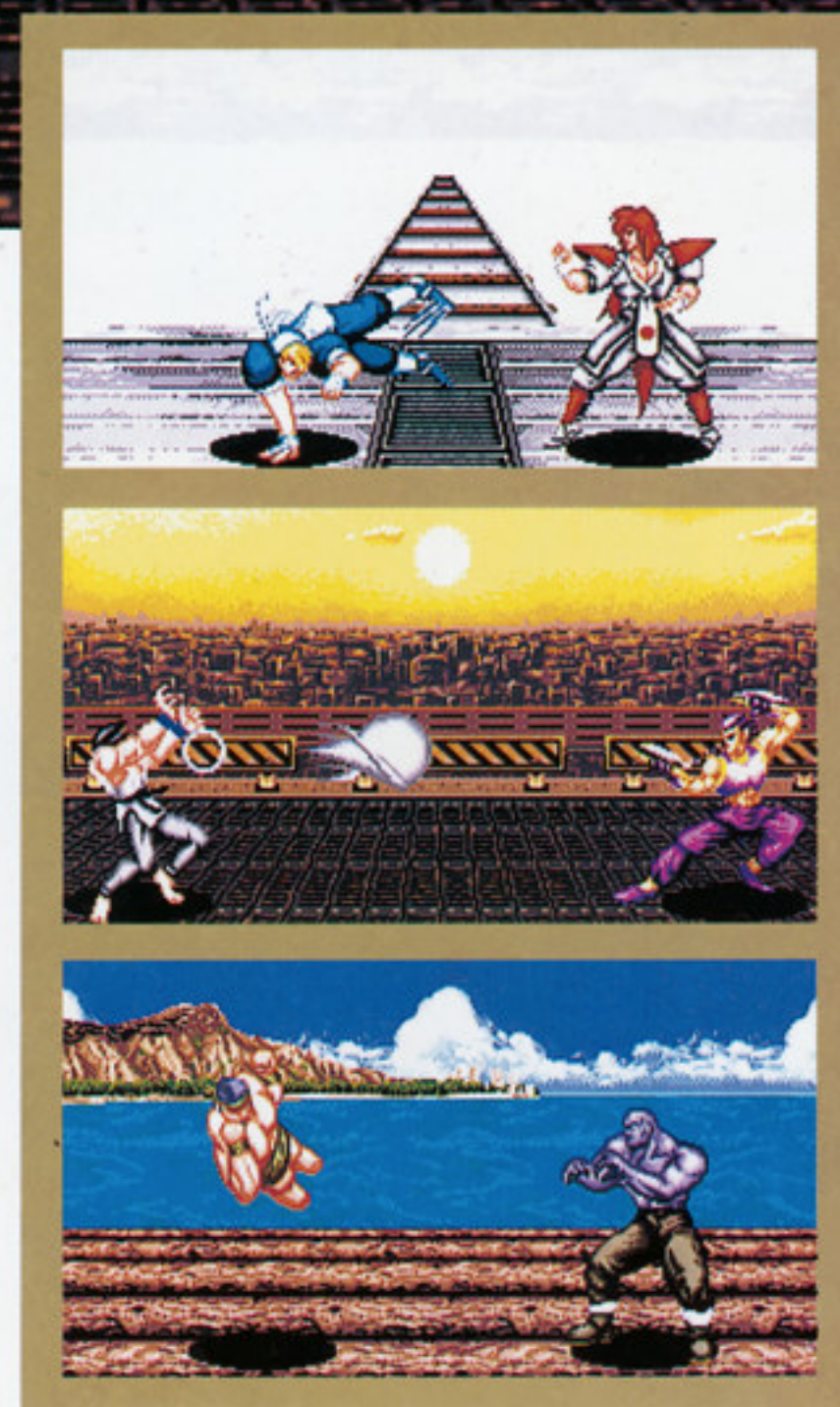
5 タイ

王朝時代の宮殿が遠くの背景に見える。闘士の中で紅一点の、麗栄のホームグラウンドなのだ。

6 スペイン

工事現場のエレベーターで、上にどんどん昇りながら対戦。背景の沈む夕日は、情熱の国、スペインらしい。

7 ケニア

なぜか、恐竜の骨が背景にあり、いったいどこだ？ という気分に襲われるけど、ここはアフリカのケニアだ。

これが泣く子も黙る8人の闘士たちだ!!

それでは、8人の闘士たちのプロフィールを紹介しよう。どのキャラを選ぶかは、下を参考にしてくれ。

JOE
ジョー

●出身地　アメリカ
●必殺技　気孔拳
　　　　　スーパーノバ

アメリカの片田舎で、空手、合気道、ボクシングの修行にはげみ、独自の拳法をあみだした。右の写真は、スーパーノバ。これを食らうと、しばらく起き上がれなくなってしまう。

WARREN
ウォーレン

●出身地　ハワイ
●必殺技　ローリングトロップキック
　　　　　ビッグウエンズデイ

生まれつきの気の弱さから、幼い頃は周りからいじめられていた。しかし、あるとき、自分の強さに気づいたのである。写真のビッグウエンズデイとは、巨体を生かした体当たりなのだ。

GAOLUON
百竜／ガオロン

●出身地　中国
●必殺技　裂空凰
　　　　　双飛竜

中国北派拳術の達人。接近して戦おうとすると、写真のように「双飛竜」という、ブーメランを投げてくるのだ。また、動きもすばやいので、初心者はこいつを選んだほうがいいかも。

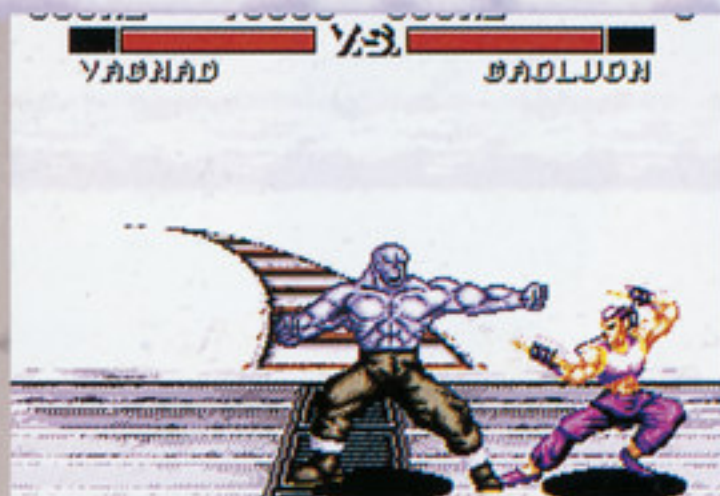
REAYON
麗栄／リーヨン

●出身地　中国
●必殺技　飛翔脚
　　　　　震脚突

ただひとりの女闘士。もともとは中国出身で、百竜と同じ、中国北拳の使い手であった。しかし、流派が違うこともあって、タイをホームグラウンドとし、戦うようになった。

VAGNAD
バグナド・ロスノスキ

●出身地　シベリア
●必殺技　ダブルパワーボム
　　　　　ダブルアーム

無実の罪で、政治犯として、シベリア強制収容所に服役させられた。その収容所では、囚人同士が戦わされ、彼は、そのなかの生き残りなのである。写真のようなダブルアームは強烈！

BUOH
舞王

●出身地　日本
●必殺技　煙舞
　　　　　千髪突

歌舞伎の家元に生まれる。忍術、クンフー、空手などを取り入れた武術は、まさに芸術！　右の写真は、「煙舞」と呼ばれ、体を消して、別の場所に移動するところだ。

BARAKI
バラキ・キメラ

●出身地　ケニア
●必殺技　ファイアーストーム
　　　　　ダイビングローラー

オバオバ族の酋長。祖先から受け継いだ「人殺し」の技は、極悪非道。写真のように、火の玉を放つ、「ファイヤーストーム」は恐ろしい。まあ、卑怯な手を使ってもいいとは思うけど。

NICK
ニック

●出身地　スペイン
●必殺技　ダンスストーム
　　　　　キラーネイル

もともと、スペイン闘牛界の花形だったが、その能力を買われて、ナゾの犯罪組織、"ジャンク"に身を投じた。右のように、踊りながら攻撃してくる、「ダンスストーム」は大迫力！

開発者さんからひとこと

本格的格闘ゲームをプレイしたい人も、今までの格闘ゲームは難しくて苦手という人も、「パワーアスリート」は絶対におすすめ。とくにV.S.モードは最高に燃える!!　開発者自身がハマってしまいました。友達同士で強さを競うことがとっても楽しいゲームです。

T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー

コナミ／12月22日発売／6,800円／ACT／4M

完成度ゲージ 100% 2人同時プレイあり

いまやヒーローは化学薬品で生まれる時代です

サル年の最後はカメで締めくくろう!!

「T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー」は、いわずとしれたコナミのメガドラ参入第1弾ソフトだ。ゲーム内容をひとことで説明するならば、「ユニークな個性をもった4匹のカメ忍者が大暴れする格闘アクションゲーム」ということになる。しかしこのゲームの本当の面白さは、2人同時プレイをしたときに発揮(はっき)されるのだ。まずは〝協力プレイ〟。同じタイプのカメ忍者では同時プレイできないことから、それぞれのキャラの個性をいかした役割分担で、和気あいあいとしたプレイが楽しめる。しかも相棒が敵にはがいじめされている場合は、それを救出することもできるというから、美しいじゃありませんか！

2人同時プレイの醍醐味(だいごみ)は、何も協力プレイだけではない。それぞれのキャラのもち味をいかした方法で、いかに相棒を出し抜くかを競い合う〝対立プレイ〟も大きな魅力だぞ。

悪玉の名前はシュレッダー。用ずみの書類なんかをバリバリ嚙み砕いてしまいそうでコワイな。一応最終面のボスです。

今回は全5ステージを一挙に紹介するので、大まかな雰囲気をつかんでくれ。

よりどりミドリ(ガメ)な4種類のキャラたち
愉快なアクションを一挙紹介

レオナルド

バランスのとれたパラメータが彼の性格（完全主義、責任感が強い）をそのまま表している。キメ手には欠けるが目立ったマイナス点もないので、操作しやすいといえる。

DATA

攻撃力
- ノーマル時……5
- ダッシュ時……5

必殺技……5
体　力……5
スピード……5

ミケランジェロ

ピザが大好きなスポーツマンは接近戦が得意。「このテのゲームは強引に突っ込めば何とかなるもんだよ」主義の人向き。やや機動性に欠けるが、たいして気にならない程度だ。

DATA

攻撃力
- ノーマル時……6
- ダッシュ時……4

必殺技……6
体　力……6
スピード……4

ドナテルロ

「T.M.N.T.の発明家」の異名をもつ彼は、敵と接近しない戦いを得意とする。スピードや防御力はないけど、武器のリーチが長いおかげでなんとか立ち回れる。慎重(しんちょう)なプレイヤーにおすすめ。

DATA

攻撃力
- ノーマル時……5
- ダッシュ時……5

必殺技……7
体　力……4
スピード……3

ラファエロ

ワイルドでキザなクールガイ、というよくわからない性格だが、戦闘タイプは明らかにひっかき回し型。体力が極端にないので、画面の1カ所に留(とど)まらないように、常に跳(と)んだり走ったりしよう。

DATA

攻撃力
- ノーマル時……4
- ダッシュ時……8

必殺技……8
体　力……3
スピード……7

STAGE1 ニューヨークステージ

こんにちは。ボクはT.M.N.T.のリーダーのレオナルドです。いやあ、シュレッダーの悪さにも参りますねえ。何とかしないと……。

鼻をつまめばOKさ

最初のシーンが湿っぽい地下通路……。なんか行く末を暗示してるような。

多分ニューヨーク52番地

舞台は一転し、やっと日の当たるところに。しかし直射日光はカメにはちとキツいかな。

なーんだまた地面の下か

と思っているうちに今度は下水道に。たっぷり水浴びできると思ったら、カメたちはなんと水面上を歩いてしまうんですねえ。

たいてい、ゲームのステージ1はカンタンにプレイできるものである。T.M.N.T.もその例にもれず、素直にアクションを楽しめるようになっている。敵の攻撃もゆるいので、基本操作やアイテム（体力回復、スペシャル攻撃のピザ）を覚えるにはうってつけだ。ゲームが苦手な彼女も、このステージのおかげでバッチりさ(何それ)。

ステージ1の㊥キャラ

白いロボット

素早い動きでレーザーやワイヤーで攻撃するんだよな。

突然マンホール

マンホールのフタを見かけたら注意。こうなるから。

エイリやん

水面から飛び出す位置とタイミングを見切れ。

BOSS

“レーザーヘッド”は左右の画面端をうろつき、攻撃を4回受けると画面の反対端に高速移動する。その後にナイフ攻撃が始まる。ダメージを与えてからの“避け”がポイントだ。

STAGE2 謎のユーレイ船ステージ

オレ、ミケランジェロ！ ヤッホー、サーフィンは最高の気分だねッ！ ……ありゃ、いきなり陰気なムードになってきたぞ!?

サーフィンUSAってか

サーフボードに乗ってスイスイスーと行こう。ダッシュはできないがジャンプは可。何はともあれ避けることに徹しよう。

辛気くさい船でGO!

上陸したと思いきや、なんとそこは幽霊船の甲板。敵とポルターガイスト現象の両方に注意しなければならないのだ。

川○隊長がいそうな洞窟

われわれカメ忍者が洞窟に足を踏み入れるとそこは……って、やっぱりいつもの敵だらけなのネ。

ステージ2は、いきなり高速スクロールシーンから始まる。障害物をジャンプで避ける、という操作がメインだ。ちなみに高速スクロールシーンにしか登場しない得点アイテムもあるので、なんとなくボーナスステージっぽい気分でプレイできる。後半はやや難しめ。

ステージ2の㊥キャラ

MALTAさん

当たるとアウチだから、余裕をもってジャンプしてやり過ごせ。

樽,ルートふさぐ

何の予告もなくいきなり降ってきて転がる。あまり画面の前に出すぎるな。

トンガリ岩

これも突然降ってくるので始末が悪い。見かけたら即ダッシュで離脱か。

BOSS

“ロックステディー”もレーザーヘッドに似たアルゴリズムで攻撃する。違うのは武器が機関銃という点。前方に3発撃ってから銃口を上に向けてまた3発撃つので、このときがチャンス。無防備状態を狙ってダメージを与えよう。敵が画面の反対側にダッシュしたらこっちもすぐダッシュで追いかけるべし。

カメコラム SFC版とちょっとだけ比較

T.M.N.T.はいろんな機種で発売されてるけど、このメガドラ版は、まったくのオリジナルストーリー。「調整に時間をかけた」（コナミ担当者）というだけあって、バランスもバッチリだ、うん。

ちょっとだけSFC版と比較してみましょうかね。たしかあの技が……やっぱ比較やめた！

あーあ、写真が載っちゃったか。メガドラだってCD-ROM使えば拡大機能ぐらい、できらあ。ふん。

STAGE3 アジト日本庭園ステージ

ボクはドナテルロです。ほお、日本の城風の道場ですか。ボクが建てるなら、ポケットサイズに折り畳める万能ハウスにしますね。

これほど日本風の背景にミスマッチなニンジャはいないだろうな。まあそれが彼らの持ち味なんだけどな……。

成金趣味っぽい建物のなかで、激しいバトルが繰り広げられる。このステージはとにかくザコ敵の数が多い。ここは殺人マシーンと化して黙々と進路を切り開いていこう。

よき眺めネ

赤を色調にした背景の池が、何ともいえずキレイ。思わず見とれてプレイがおろそかに……なんてことはないけどね。

悪は日本風の道場を持つ!?

外国人のカン違い日本文化観はファニーな魅力でいっぱい。このステージでは、それがチラホラ見える。

なぜかカメは黒コゲ

うおおっー　オレは今モーレツに燃えている…、じゃなかった、燃やされちゃってるよー。なぜこんなことに…

STAGE4 ボス逆襲ステージ

やあ、俺はラファエロさ。フフン、いままでのボスが何匹かかってこようと、全然こわくないもんね。新しいボスはわかんないけどさ。

その名のとおり、今までのステージで最後に戦ったボスたちが、それなりにパワーアップして再び襲ってくるのだ!　ただでさえ手ごわい敵を連続で相手にするのはかなりツライ。しかもステージ4のボスもちゃんといるので、一瞬たりとも気が抜けないぞ。だから、ポーズ機能を使って休み休みプレイしようね。

あいつと　こいつと　戦いなおし

STAGE5 決戦! テクノドロームステージ

おのれT.M.N.T.め!　カメの分際でここまでワシを追い詰めるとは……え、ワシですか?　悪の元凶、シュレッダーという者です。

ちょっと早い気もするけど、最終ステージだ。敵の攻撃がより厳しくなるのはもちろんだけど、それ以上にフィールドの仕掛けが凝ったものになり、前進することさえおぼつかない……なんて局面もしばしば出てくるかも。そのかわりといっては何だけど、背景のグラフィックや敵出現時の演出効果がなかなかイカス。クリアせずとも、これらを見るだけでこのステージをプレイする価値はあるカモ。

最後っぽい場所だけど…

工場、ですな。ときには背景のベルトコンベアーから敵が飛び出すことも。

エレベーターは地獄行き!?

1階ごとに停止するから、困るなあ。だって敵が乗ってくるんだもん。

この先は自分で確カメよう!!

"BUT THE DETECTOR INDICATES THAT HE IS CLOSE BY."

ではみなさん また来月号で お会いしましょう

メーカーさんからひとこと

1カ月ぶりの再会。こんにちは、コナミです。T.M.N.T.も完成しまして、スタッフは深一い眠りについています。ご苦労さまでした。MDオリジナルの「T.M.N.T.」は12月22日発売です。クリスマスはT.M.N.T.と過ごしましょうね。イヤホーイ。

綴じ込み付録SPECIAL

地下潜入までの簡単便利GUIDE

待つことしばし、やっと発売された「ランドストーカー」だがさっそく詰まっている人もいるのでは？　そんな人のためにリュマから地下潜入までをマップつきで紹介するぞ。読め！

LANDSTALKER

ランドストーカー
～皇帝の財宝～

セガ／発売中／8,700円／A・RPG／16M＋B・4

小さく見えるメルカトル島も歩けば広いっす

〈メルカトル島全図〉

①マサン族の村
②アスラルのほこら
③グミ族の村
④沼地の神殿
⑤港町リュマ
⑥メルカトル城下町
⑦ミルの塔
⑧バーラの町
⑨デステル村
⑩湖の神殿

先月号は、グリンメイズで太陽石を手に入れたところで終わった。今月はなんと豪華絢爛綴じ込み付録。ガンガン進んでいきましょう。

太陽石を手にしてから、向かうはリュマの港町。まずは灯台を直さなくちゃね。修復がすめば船に乗れる。ここからバーラの町へは船旅だ。まあ、海でも眺めながら船員と話をしていれば、すぐ着いちゃうよ。バーラの町から縦穴を抜けてデステルの村へ。その後、ドワーフの洞窟、湖の神殿、山岳地帯、山頂の洞窟へと冒険は続く。はたしてライルは、ノール財宝を手に入れられるのだろうか？

〈バーラの縦穴〉バーラの住人を救い出せ

リュマの灯台を修復して バーラの町へ船で旅立つ

グリンメイズで太陽石を手に入れたら、すぐさまリュマの町へ戻ろう。灯台の親父に渡せば、またたくまに修復してしまう。これでメルカトルからバーラへの航路が開かれるのだ。あ、船に乗る前に灯台にある命のもとは必ずもらっておくべし。

短い船旅を終え、バーラの町へ。なんだか閑散としていて、BGMまで淋しげである。一歩足を踏み入れると、家々からガードナイトが出現。片っぱしから倒してしまおう。どうやらこの町には、神父と老人しかいないようだ。他の村人たちはどうしたんだろう？

町の人々を助けるため バーラの縦穴へと出発

神父や老人、近所の漁師の話をまとめると、公爵が無理やり村人たちを連れ去ったらしい。彼らを助けるため、縦穴洞窟へ向かおう。

バーラの町を出て右の道を進めば、おのずと洞窟へ入れる。途中、ラフリップスやモノアイが待ち受けている。ここでダメージを与えられるのはツライ。慎重に倒して進め。

バーラの町には誰もいない？

家のなかからガードナイトが！

町にガードナイトがドカドカ出現するが、家の中にも潜んでいる。宣戦布告するので戦いやすいが。

近辺の漁師に聞け

詳しい話はバーラの西に住む漁師から聞こう。とはいっても漁に出てたのでだいたいのことしかわからない。

教会は正常に稼働中

教会はちゃんと動いているので、セーブすることはできる。まめにセーブしよう。

この木を利用せよ

このトレントとはメルカトルの東門につながっている。ここからメルカトル方面に戻るわけね。

キノコに注意

ここでも注意するのはキノコ野郎だ。足場が狭いのでおびき出して攻撃するのがいいだろう。

隠れたところにも

行ける場所はすべて行ってみる。見えない場所にも宝箱があったりするからね。注意。

バーラの縦穴は鉱山跡だけにとっても複雑だ

今までのダンジョンとは、ひと味もふた味も違う縦穴洞窟。もともとが鉱山だけあって、いわゆる〝造り〟が複雑になっているのだ。縦に深くて横にも広い。部屋の位置を確認しながら進むこと。攻略ポイントは以下の2つ。分岐の多いところは、チェックしておくと混乱せずにすむ。迷宮のカギを使って開ける扉が、どこにあるかを覚えておこう。

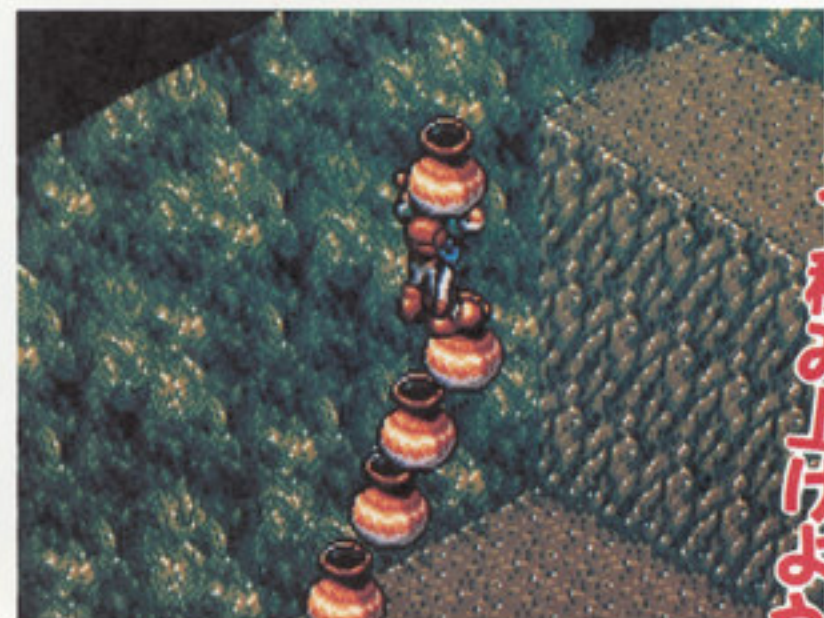
また、出現するモンスターの強さ、数がハンパじゃない。ダメージの受け方が並じゃない。仕掛けもツラくなっている。とてもじゃないけど、エケエケの実9個だけでは足りないぞ。というワケで、ダールの秘薬の出番だ。エケエケの実の残りが少なくなったら迷わず使え。ケチケチして惜しんでいると、悲惨なゲームオーバー状態になるぞ。やるときゃやろうぜ。

鉄球はタイミング

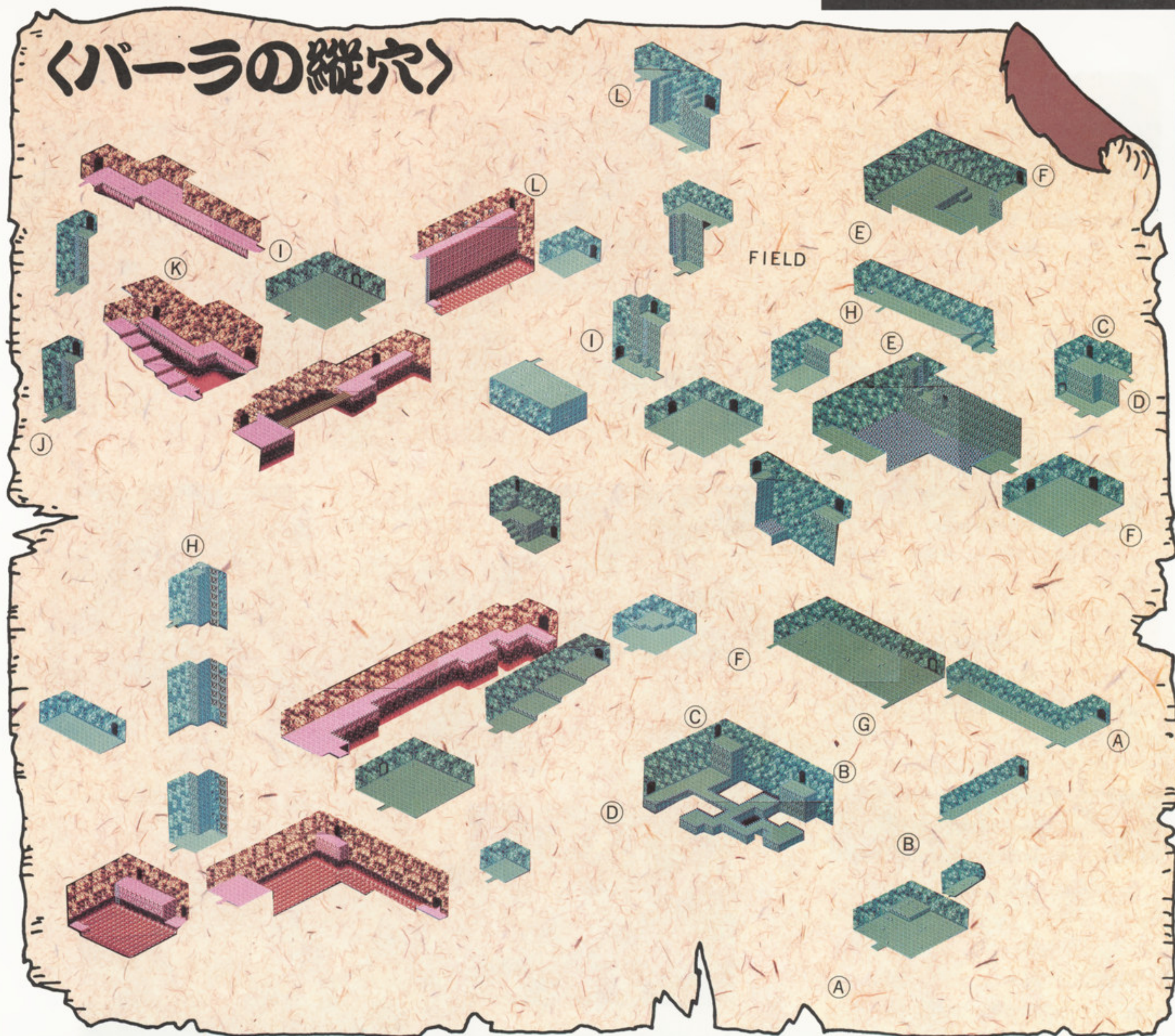
ここの洞窟には鉄球関係が多い。鉄球に対処するときは、あせらず騒がずあわてない。これ重要。

攻略のコツは遠回り？

縦穴洞窟は広い。とてつもなく広い。部屋の行き来が多い分、ものすごく大きく感じるのだ。こういったところでは、すべての部屋をきちんと回っておくのがベスト。多少遠回りになっても、かえってこのほうが楽にクリアできるというものだ。あとは、けっしてせっかち野郎にならないこと。鉄球を避けないで突っ込むなんて、もってのほか。数少ないライルの命は大切にしないとね。

突き進んでいればきっといいことがあるだろう。行き止まりでも何かアイテムが置いてあるかもしれないし。

ツボを積み上げよう

1つ積んでは母のため。2つ積んでは父のため。3つ積んでは……。とりあえず積み上げて上へ。

〈バーラの縦穴〉

出現モンスターは正攻法じゃダメよ

しつこくいうが、ここに出現するモンスターの強さと数はハンパじゃない。今までのような戦い方では、あっというまにオダブツだ。1匹1匹、壁際に追いつめて倒そう。ていねいな戦闘が勝利を生むぞ。部屋によっては、無数のモンスターが巣食っている。ここでは、部屋に入った瞬間が勝負。とにかく剣を振って、突きを食らわないようにしよう。モンスターは強さに比例してお金を持っているので、稼(かせ)ぐつもりならガンガン倒せ。ただし、普通にクリアするだけでも回復アイテムが足りないのだから、無理は絶対禁物。身分相応にね。

巣窟では?

狭い部屋にモンスターがうじゃうじゃいるときは外側を歩こう。戦闘は一匹ずつね。

ここでは全部で3人の騎士団長と戦うことになる。強さは皆同じなので、パターンも同じ。

※「われこそは
公爵ちょくぞくの　やみのきし団

闇の騎士団といっても

出口の位置を覚えておけ

どのダンジョンにもいえることだが、出入口の位置は覚えておこう。ここ縦穴では、出口と入口が同じなので、位置がわからなくなると悲惨な結果に……。目印は左右の分岐と、上に登るハシゴがあることだ。回復アイテムの残りが少なくなったら、迷わず町へ戻ろう。そのためにも、必ず位置は覚えておけ。

デステル村への出口やバーラの東側への出口がある。ここは後者のほう。まずはこっちへ。

〈デステルの洞穴〉メルカトル公爵を追いかけて洞穴に潜入せよ

村人たちを助けたら、いったんバーラの町へ戻ろう。お礼に雷神の剣がもらえるぞ。もらうものをもらったら、今度は彼らの話を聞いてみよう。公爵はデステルの村へ向かったらしい。さっそく後を追え。縦穴洞窟に入ってすぐの分岐を右へ行こう。両側を石像に守られるようにして扉が開いているはずだ。ここからデステル村へは一本道。途中にあるケルケトの滝のおみやげ屋には寄っておけ。

デステル村に着いても、公爵の姿は見あたらない。すでに立ち去った後だった。

メルカトル公爵はどこへいったかというと

ジュエルを探してドワーフ村を荒した公爵。彼が次に行くのは？　村の奥にある出入口から、船着場まで行ってみると……いたいた。イカダに乗ってふんぞり返り、ライルが来るのを待ち受けている。よく見りゃ公爵のイカダは豪華イスつきだ。高笑いをして湖の神殿へと進んで行く。なんてこったい。出遅れた。さっそく後を追おう。でもどうやって？

デステルの洞穴はとりあえず広いぞ

公爵に先を越されっぱなしのライル。ここであわてちゃダメ。湖の神殿へ行く前に、ドワーフの洞穴を攻略しよう。入口はデステル村の中央にある封印された穴だ。公爵にからかわれた後なら入れるぞ。まずはここをクリアしよう。

ドワーフの洞穴はちょっと広い。でもそう複雑ではないから迷うことはないだろう。何よりもプレートの乗り移りがムズイのだ。ちょっとでもタイミングを間違うと、一気に奈落の底へ。これがとにかく面倒くさい。何度もトライして、プレートの位置やタイミングをつかめ。ローマは一日にしてならず、だ。

ここから潜入

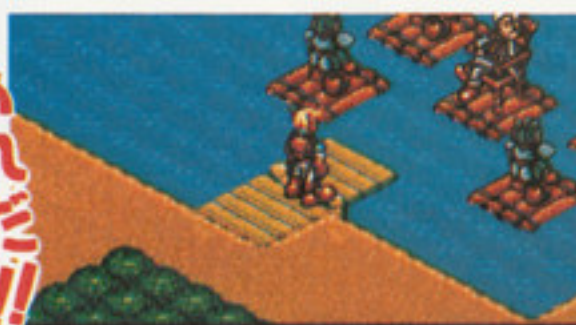
ここから道が開けるかもしれない。男だったら突っ込むべし。後の心配は後々考えましょう。

デステル村で聞け!!

メルカトル公爵の一行はすでにデステル村を去っていたみたい。どこへ行ったのだろう。

村長の怒れる気持ちはよくわかるが、まずは状況を説明してちょうだいな。ふむふむ、やっぱりジュエルは渡してしまったのね。ちぇ。

すでに踏み荒された後だった

この村にもジュエルがあったらしい。ということは、公爵はもう4つまでジュエルを集めたのかも。

あれだ!!

湖に公爵の姿を発見。リングを拾ってウキウキしていた気分をふっ飛ばされるほどバカにされるぞ。

残りのイカダはまるでなし。すべて公爵が買いしめてしまった。どこかにまだ道があるかも……。探すしか。

なんと

くやしー

またまた公爵にバカにされる。怒ってはみたがニッチもサッチもいかない。どうしよう？

プレートの乗り移りに注意

いたるところにプレートが散らばっている。もちろん落ちてしまったら最初からやり直し。忍耐と広い心が必要だ。

足を少し出せ

小さいプレートに移るときは、足をちょっとだけ出して乗るのがコツ。ジャンプは危険すぎるからね。

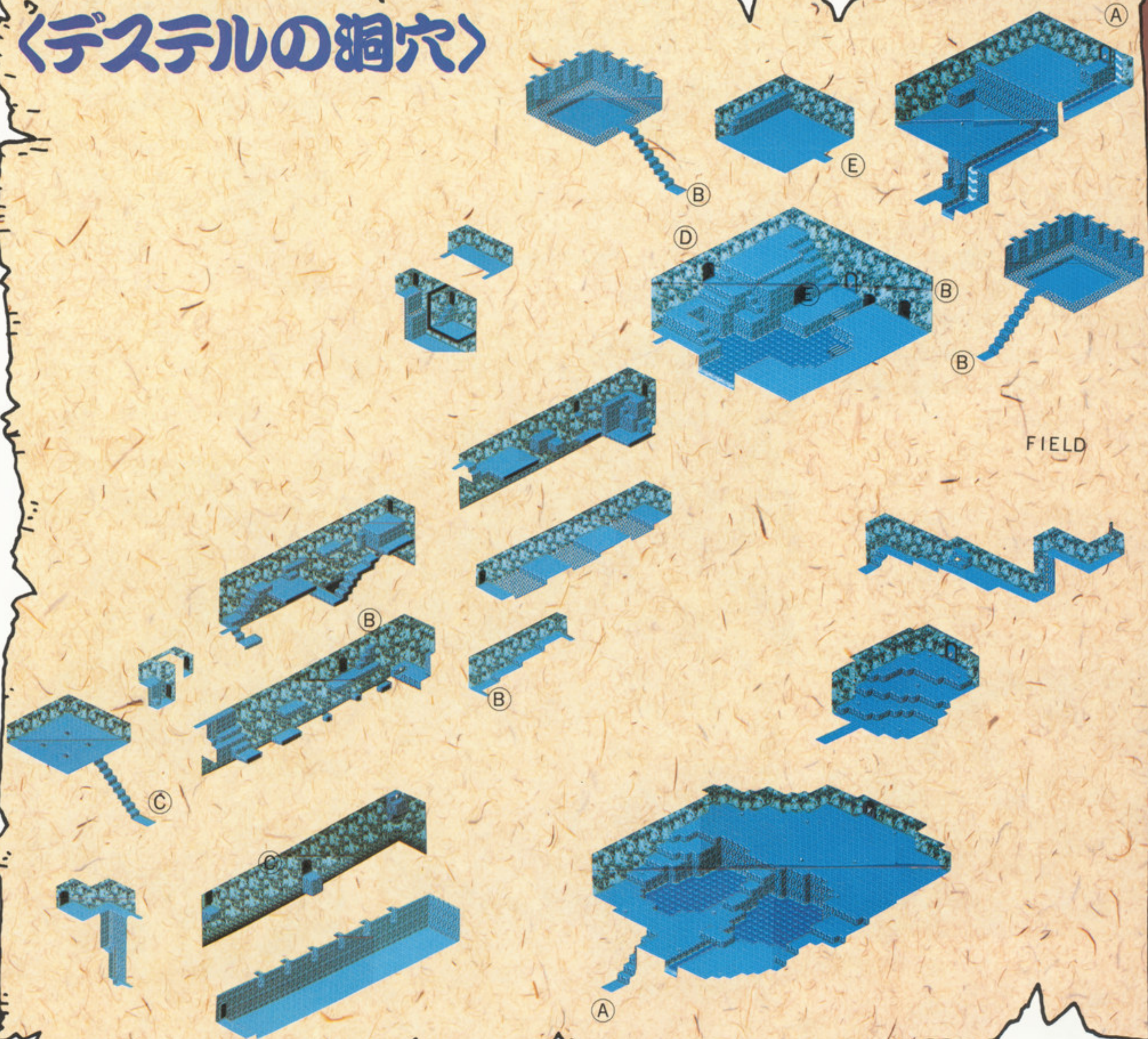
座標を確認

斜めに慣れておかないとこういうときに困る。ジャンプしたら足場にかすりもせず落ちてしまうからね。自分の物差しは把握しておけ。

このトラップはこうしろ！

4つの穴と3つの箱。そしてスライムがいるのだが、とりあえずスライムは倒す。そして、穴のなかに入ってみよう。ちょっと変わった音がするハズだ。そう、ここにスイッチがあるのだ。3つの箱をどの穴でもいいからはめ込もう。そして残った穴にはライル自身が入ればいい。

穴に箱を入れるには自分が一度穴に入って座標を合わせるのだ。そうすれば楽に入れられるぞ。

〈デステルの洞穴〉

Boss クエイク

HP	80
攻撃力	12
防御力	15

手に持った大かなづちで地震を起こし、相手を金縛りにしてしまう。それ以外はまったく特徴がない。倒せば金貨100枚までもらえる。

別に倒さなくてもいいんだけどねえ

洞穴の一番奥には、ボスらしきモンスターが待ち受ける。大きなハンマーを携えたドッスン野郎だ。実は、コイツを倒さなくてもカギさえあればクリアできてしまう。でもそれじゃあ、大切な装備が手に入らない。できれば倒しておきたい。段差を利用して追いつめ、反撃するスキを与えず攻撃しよう。コイツの攻撃はやっかい。地響きを立てられると動けなくなる。ひたすら剣を振って攻撃しよう。

地響きが

クエイクは地響き攻撃を基調に向かってくる。そのため、フットワークを使うことはほとんど無理だ。

同じ場所でひたすら剣を振る。これだけで倒せるぞ。金の女神像があればさらに都合がいいっすよ。

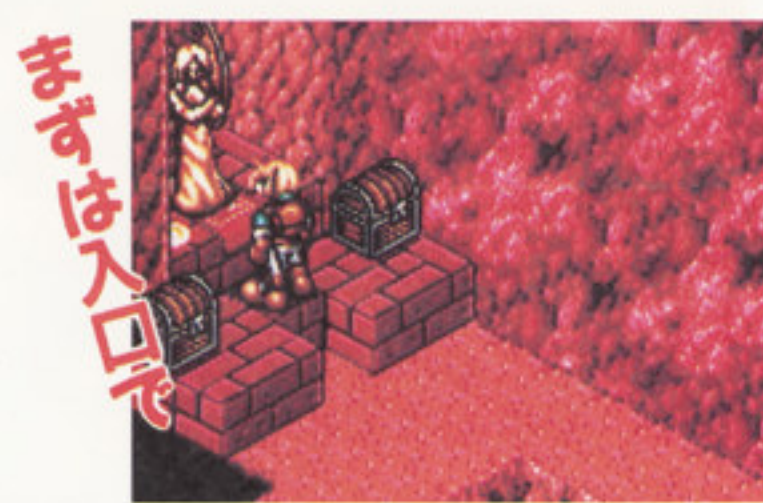
ひたすら斬れ!

ヒーリングブーツ入手

《湖の神殿》デステルの洞穴を抜け湖の神殿に突入する

ドワーフの洞穴を抜け、フィールドを道なりに進めば湖の神殿だ。ここは今まで以上に複雑きわまりない。頭にくるようなトラップや強敵が続々登場する。心してかかろう。なかに入る前に、回復アイテムのストックを確認しておけ。フィールドの途中にある、いじわるドワーフの店を利用するといいぞ。

神殿のどこかに、にっくきメルカトル公爵がいる。ヤツとの対決が、このダンジョンの目的だ。ただし、そこへ行き着くまでが地獄。だからといって尻込みするなかれ。途中には開発者様の〝愛〟も落ちていることだし、のんびり行こう。右のマップを参照して、チェックしながら進むこと。

まずは入口で

そのままでは湖の神殿に入れない。入口前にあるヒントをよく読んでアイテムを使おう。

短気を起こさず一部屋ずつクリアせよ

このダンジョンの特徴は、一部屋ごとに仕掛けのあることだ。なかには血管が切れそうなものもあるけど、それはひたすら耐える。あせったり怒ったり投げ出したりするのは、相手の（誰だよ!?）思うツボ。落ち着こう。

神殿内に入ったら、まずは臨時記録所でセーブしよう。ここを起点に冒険することを勧める。あとはキミの腕と忍耐と頭脳しだいだ。

ここでセーブだ

神父「冒険の記録をぉぉ・・・
していいかねぇぇ・・・？
➤はい　いいえ

神殿内に記録場所が用意されている。ここでセーブし、女神像で体力を回復せよ。

トラップをちょっとだけ紹介しよう

実例その1

実例その2

スイッチを押すとタロスが動くので上に乗る。スイッチの上から直接飛ぶのも可。

動き出したタロスの上を渡っていくというものだが、タロスを止めてから渡るほうが安全だぞ。

実例その3

箱をタロスの上にぶつけると扉が開く。2つの扉がどちらのタロスかは自分で確認しよう。

実例その4

地形が変わって入れるようになる場所もある。この場合、たいてい近くにヒントがあるぞ。

BOSS
メルカトル公爵

HP	168
攻撃力	12
防御力	15

フェンシングのような突きを主に使ってくる。ライルの後を追ってくるような形になるため、誘導しやすい。突きを出してきたときに横から斬りつけてやるのが楽な倒しかただろう。悩まされるほどの強さではない。

対決後、どこからかゼッドが現れ、一撃でライルを失神させてしまう。あわや、の瞬間まばゆい光がライルの体を包み……。

公爵を倒すのは簡単だ。簡単なんだけど、その後の展開がとっても重要。どうなるかというと……。

1F

〈湖の神殿〉

1B

2B

3B

《山岳地帯》ミルの助言を受けて山岳地帯へ行ってみよう

ライルを包んだ光は、ミルの魔法によるものだった。失神したライルを塔へ運んだミルは、体力を回復してくれる。そしてこれからずっと、ライルを見守っていくと誓うのだ。その証拠に、アックスマジックの魔法をくれるぞ。これはフィールドにある幻の木（普通の木とは色が違う）を伐採できるのだ。

ミルの話を覚えろ

ミル「あぶないところであったな・・・
公爵はああいう男だ いつも
きりふだを1枚 かくしておる・・・

ミルは次の目的地を教えてくれるうえにアックスマジックまで渡してくれる。有効に活用するしかないぜ。

まずはメルカトルに戻ってみる

城では？

ドンメル「おおお！ ライルどのっ！
このとおり なんとか きずも
かいふくしました これからは

メルカトル城にはドンメル将軍がいるぞ。彼が中心となって町を運営しているみたいだね。

状況が変わってますすな

※「いやー ボロもうけだよ！ しめいてはいの
3人ぐみを つかまえたんだからな！
たかく 売れるよ これは！

メルカトルの町はいろんなところがちょっとだけ変わっている。実際に自分で確認してみると楽しいだろう。

ドンメル遊戯場だぜ

ドンメルの作ったカジノで遊ぼう。3種類のゲームがあるぞ。玉が赤いプレートに止まると金貨200枚もらえるルーレット。4羽のニワトリのうちどれかに乗ってゴールを目指すニワトリレース。時間内にニワトリをつかまえて、奥の囲みに入れるトリつかみの3つだ。

オススメはやっぱりニワトリつかみ競争だ。ここでの最高記録は後々まで残される。記録に挑戦せよ。

いろいろあるよ

木を切り倒して山岳地帯を目指せ

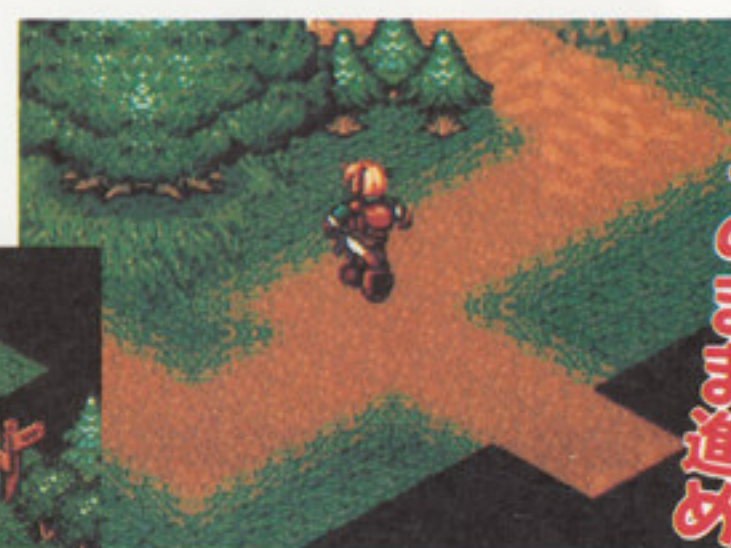
次に目指すは山岳地帯。グリンメイズへ行く途中に、アックスマジックで切れる木がある。これを伐採すると入口が開けるぞ。

グリンメイズほどではないが、山岳地帯もそれなりに複雑、とりあえずは宝箱の収集に務めよう。出現モンスターも、ここまでくればお手のもの。ガンガン倒して稼げ。

こっちに進め

メルカトル城の横手からグリンメイズへ進むようにまたまた潜入するのだ。

アックスマジックを持っていれば色違いの木を切ることができる。新たな展開の予感が。

この木を切って

そのまま進め

そのまま一方通行で進めば、山岳地帯に到着する。戻りはトレントを利用。

山岳地帯も複雑だったりする

行き止まりばっかり

気がつくと行き止まり。見通しはいいが近くまで行ってみないとわからないのがツライ。位置関係はつかめ。

リングの存在は見えるけど、どこをどうやって進んだらいいのかわからない。適当に動き回ってみると……。

見えるんだけど……

この橋を渡れば目的地は近い。決して落ちることのないようにね。落ちたら落ちたでまた行く場所があるんだけど……。先を急ごう。

落ちるな!!

目的はゼッドとの対戦のみだぞ

山岳地帯の一番の目的は、国へ帰ったはずのゼッドとの対決だ。高台のようなところへ来ると、どこからか飛んでくる。正々堂々と勝負だ、なんていうけど、ライルにとっちゃ不利だよね。それを見越したフライデーが止めてくれて、勝負は延期になる。高台の先におあつらえむきの広場があるので、そこで待っているというのだ。こうなりゃ行くしかない。回復アイテムのストックは大丈夫か？

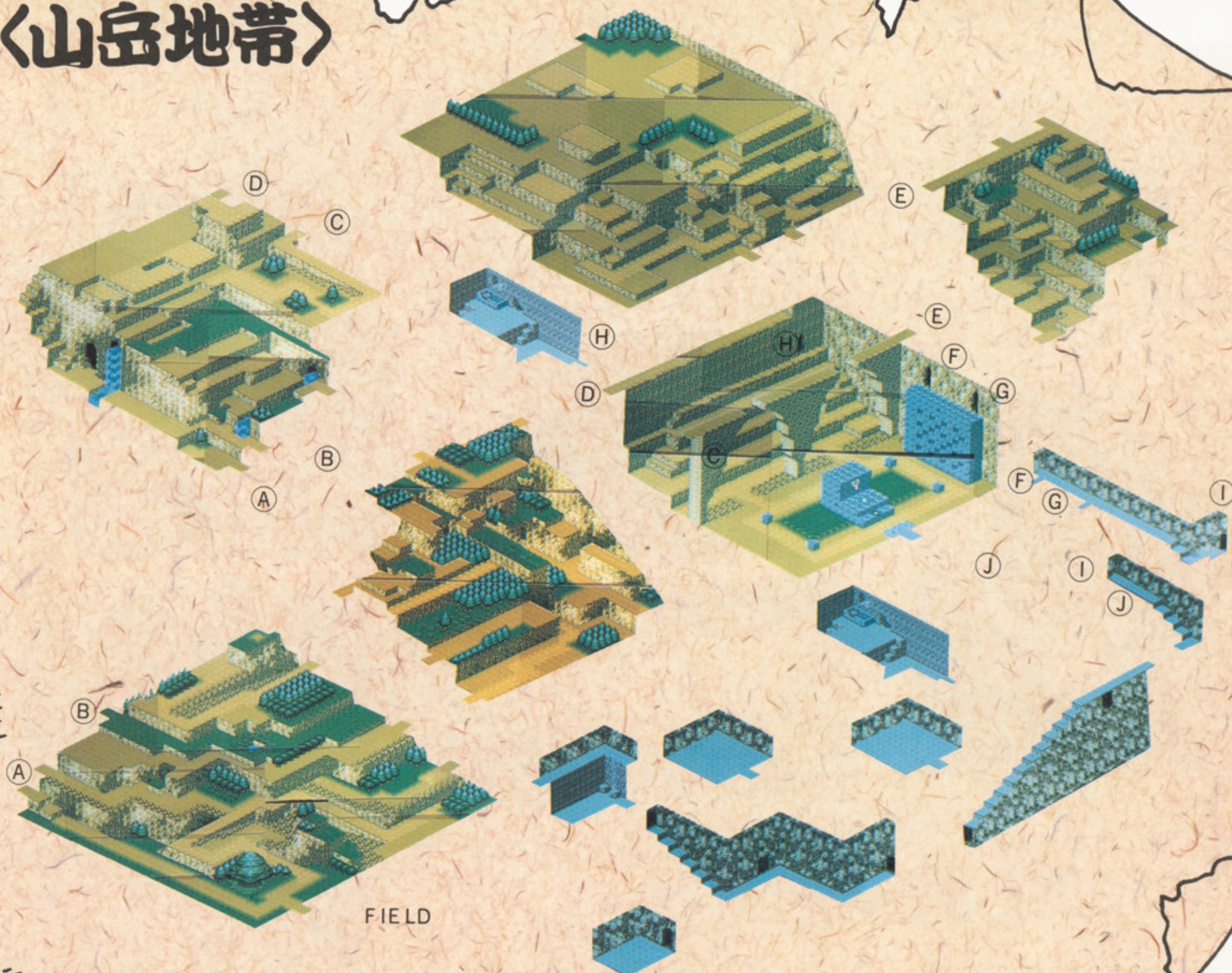
この女神像は？

女神像の前には体力回復場所がある。ちょくちょく利用するけど、もう一つ重要な役割があるのだ。

〈山岳地帯〉

D C E H E H F D G C B A F G I J I J B A FIELD

BOSS
ゼッド

ＨＰ	220	賞金稼ぎだが、金貨5000枚以下のザコは狙わないというポリシーをもっている。いままでいく度か会ったが、ここで最後の決戦をする。
攻撃力	15	
防御力	13	

プライドをかけて真っ向勝負しよう

戦いの場となる広場は、高台のすぐ先にある。見通しのいいところなので、行けばすぐわかるぞ。ボーッと立っているゼッドが見ものだ。彼に話しかけると、すぐさま戦いが始まる。きちんと準備を整えてからにしよう。

ゼッドの攻撃は空からのキックとパンチだ。ライルの頭を目がけてかましてくれる。軸をずらして避け、地上を歩いているうちに攻撃しよう。ここまでくれば、ライルもかなり強くなっているはず。多少のダメージはものともせず、ガンガン切りまくれ。危なくなったらアイテムに頼ってもよし。倒すとゴラの目が手に入る。これがあれば、公爵のいるところまで行けるのだ。アイテムをくれたあとの、ゼッドの言葉は感動モノ。彼も本当は悪いヤツじゃないんだよなあ。

宣戦布告をして

橋の上で会った後、この広い場所で再会。話しかければ戦闘が始まる。体力は全部回復させてから話そう。

上からくるぞ

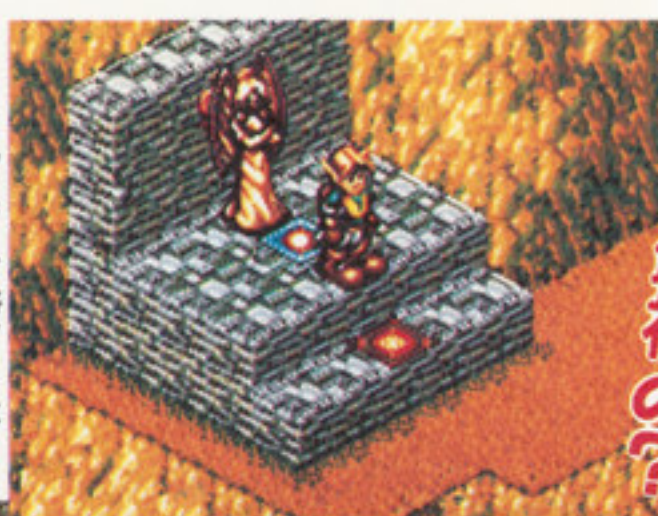
飛べることを生かしてライルの頭上に急降下してくる。ここでは立ち止まったらダメ。常に動いて直撃を受けないようにする。ブーメランにも注意。

〈山頂の洞窟〉山岳地帯から飛ばされてきたのは出発地点

ゼッドにもらったゴラの目を、山岳地帯の女神像で使おう。すると山頂の洞窟の入口へとワープできるぞ。なかに入ると、どこかで見たことあるなと感じる。それもそのはず。ライルがメルカトル島に着いたとき、最初に通過したダンジョンなのだ。

あのときはトラップに引っかかって玉に追われ、途中で落とされてしまった。敵もいなかったし、お宝をもらうだけですんだのに。ところがどっこい。今度はどこから現れたのか強敵がワンサカ。一様にライルに襲いかかってくる。カギがかかって開かなかった扉もなぜか開いていて、なかへ入れるようになっている。こりゃー、何か待ち受けている気配がするよね。敵を倒しつつ奥へ進むと……。

ここは最初の？

よくよく考えてみればここはデリドリッヒIII世で降り立った場所だ。懐かしいよなあ。

以前と様子が違うぞ

相手が強いっす

出てくる敵も強いヤツばかり。油断してると痛い目にあうぞ。

敵がたんまり

確か敵がいなかったハズなのだが、うじゃうじゃ出てくる。ちとびっくり。

穴が埋まってます

追いかけられた大きな鉄球が穴に埋もれている。これで先の宝箱が手に入るってわけね。やり。

奥に行けるぞ

さらに奥へ進めるみたい。どういう展開になるのかはちょっと不安が大きい。でも行け。

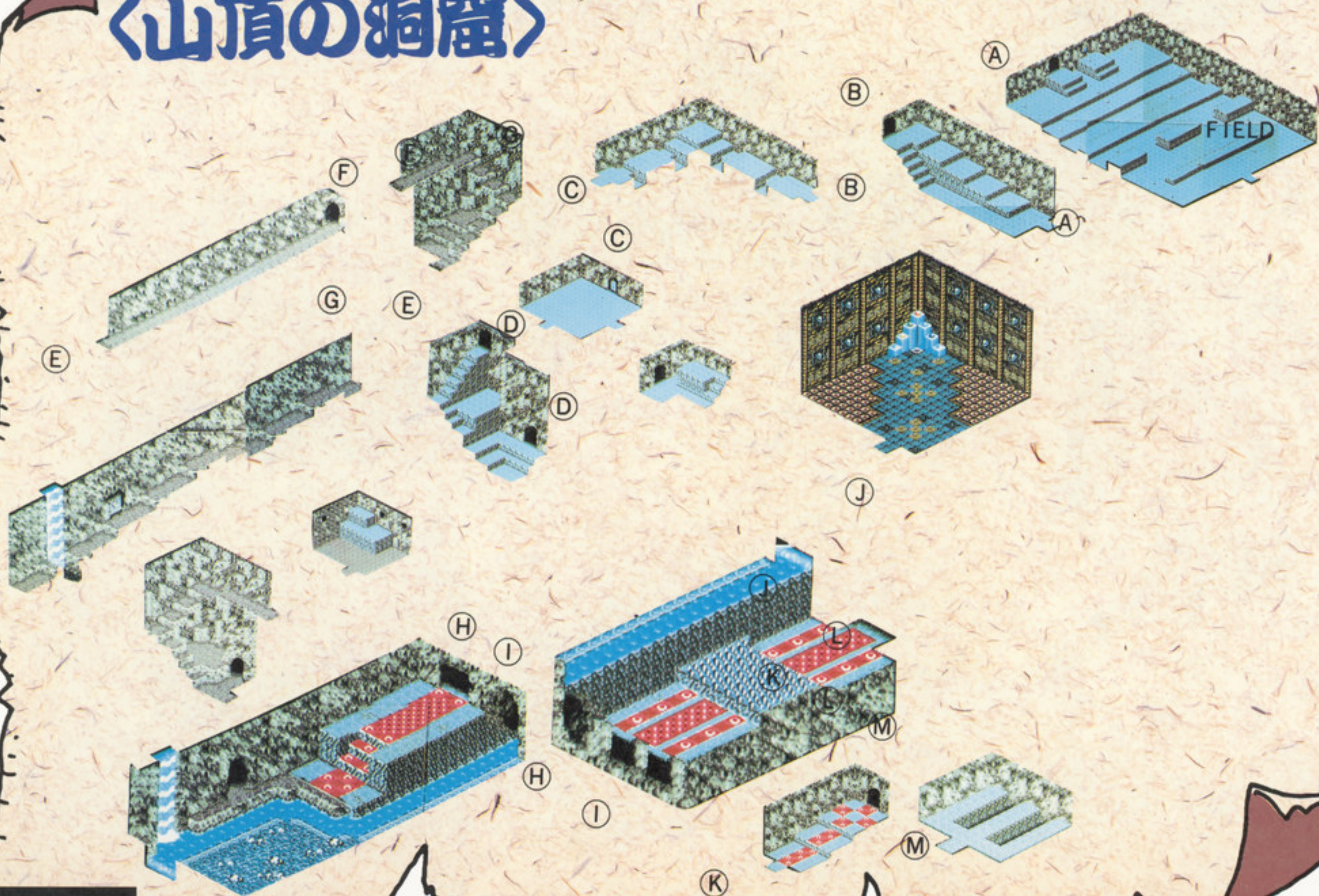
この後の展開は？

入れなかった扉の先へ道なりに進むと、なんとそこにはメルカトル公爵が。連れ去られたロリア姫もいて、物語は一気に終盤へと展開する。ジュエルをすべて集めた公爵は、財宝への道を切り開いた。ライルの目の前で、彼はワープし……。

公爵「ふはははははは！
よくみるがいい！

5つのジュエルを集めた公爵とさらわれたロリア姫。これからどんな儀式が始まるの？

〈山頂の洞窟〉

FIELD

SUB QUEST 魔女ミザリーの罠をバシッと打ち破れ

グリンメイズでモズの笛を手に入れると、町や村にいる犬と会話ができるようになる。そしてここで、サブクエストが発生するのだ。

マサン村の犬に話を聞いてみよう。どうやら彼女(!!)はもともと人間だったらしい。メルカトルの東に住む魔女に呪いをかけられ、姿を変えられてしまったのだ。彼女だけでなく恋人も同じ仕打ちを受け、ペットとして手元に置かれているという。今すぐにでも会いたいが、このまま会ってしまうと2度と元に戻れない。魔女を倒すしか、呪いを解く方法はない……。

切々と訴える彼女の気持ちに応え、魔女退治に出かけよう。それが男ってもんだ。

この家で何が?

リュマに向かう頃には行ける場所だが、周囲の敵がちと強いので行きづらい。強くなってから行こう。

犬の話がわからないとき

ミザリー「ふがふが ようきなすったの!
まあ ゆっくりしていきなはれ!
ふがふが ひひひひ ふがふが

自分が弱いときにやっとの思いで到着してもミザリーは世間話的なことしかしてくれない。近くにいる犬もただ鳴くだけ。むだ足みたい。

犬の話がわかるとき

マーティ「は はやく にげてください!
さもないと この魔女に イヌに
かえられてしまいますっ!

マサンの村にいる犬に話しかけてから来てみよう。すると犬が話しかけてくる。とはいってもその前に閉じ込められてしまうんだけど。

ちと怖いぞ

ザリー「イッヒッヒッヒッ!もう おそいわい! わしのひみつを
しったものは・・・・こうじゃっ!

あっという間にミザリーによって犬に変えられてしまうライル。ミザリーの後を追おう。

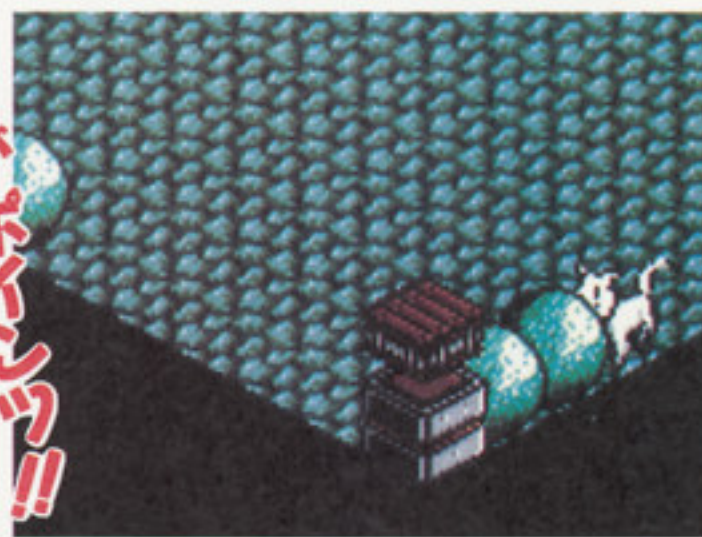
犬になっちゃった

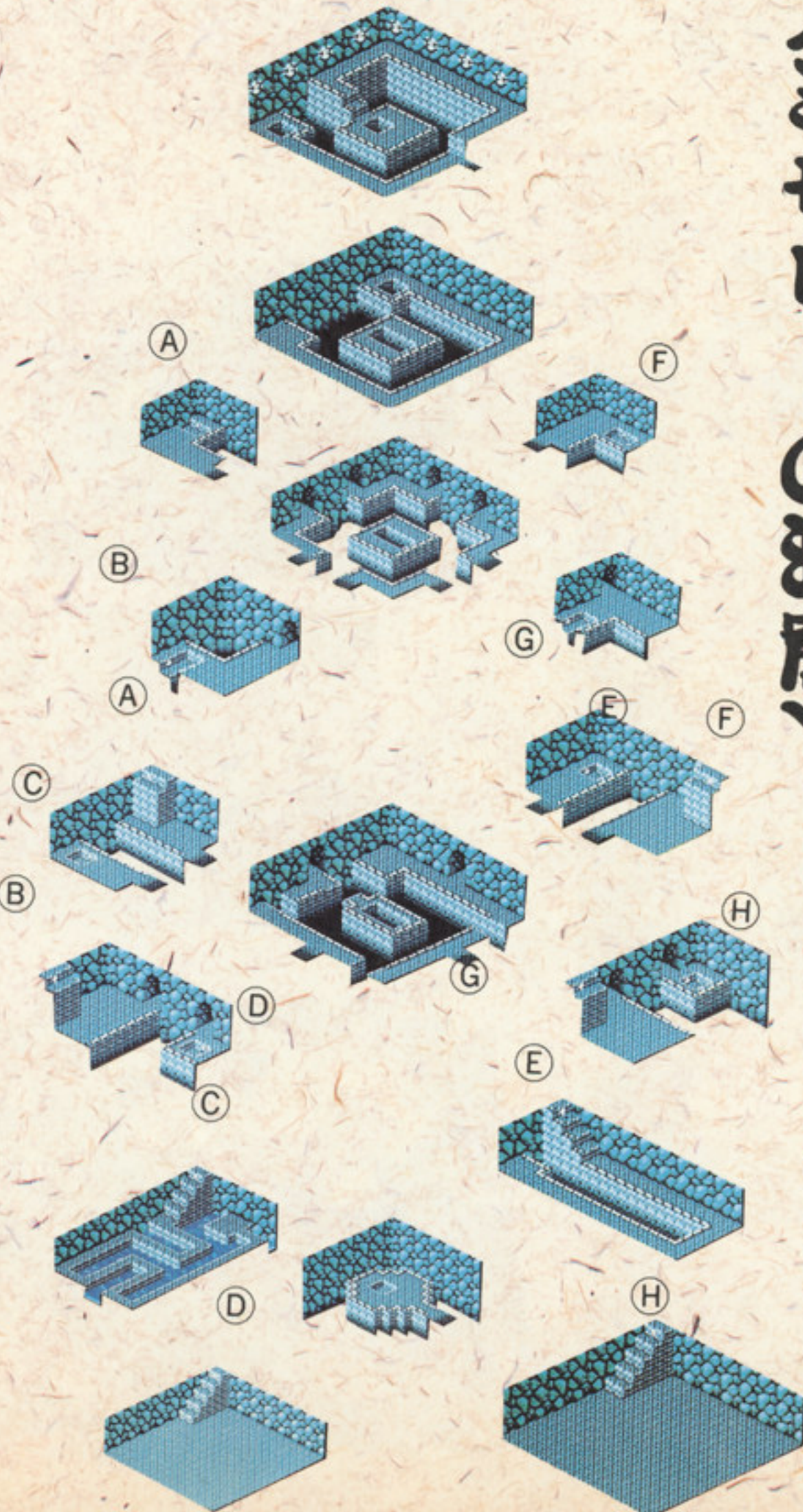
〈ミザリーの洞窟〉

A B C D E F G H

脱出できないのでクリアするしかない?

魔女の家に入ったとたん、彼女はライルを犬に変え、地下へ逃げてしまう。ドアにはカギがかけられているので、後戻りはできないぞ。ここはひとつ、後を追ってトラップを乗り切り、魔女退治といこう。このままでは恋人たちはおろか、自分まで元に戻れないのだ。

ここがポインツ!!

2つの玉をくっつければ渡りやすくなるぞ。スイッチは踏んでる間中有効なので安心だ。

サターンストーン入手

SUB QUEST アックスマジックをもらったらマサン族の村へ行け

ミルにアックスマジックをもらうと、本来はすぐ山岳地帯へ向かう。が、もし余裕があったら、もう１つのサブクエストをこなしてみないか？

マサンの村に伐採できる木があったのを覚えているかな？　この先はダンジョンになっていて、奥に便利な装備と大切なアイテムが眠っているのだ。これを取るためにも行ってみよう。作りや広さ、仕掛けは他のダンジョンと比べると、そうたいしたことはない。単にフロアの上下がめんど臭いだけでわりと楽にクリアできるはずだ。必ず行けよ。

このときを待っていた？

始まった当初から気になっていた洞窟にやっと入れるときがきた。ときは熟した。いざ、突入しよう。

手間とヒマをおしむなよ

とにかく下へ

階段を昇り

敵とも戦う

まずは進みようがないので落ちるだけ。あまり気乗りはしないが選択肢がないもんね。

トラップと格闘した後はモンスターと格闘する。リザードマンの強いヤツなど手ごわいぞ。注意！

落ちた後は、階段をひたすら昇る。ガンガン昇ってまた上から落ちてくるのだ。労力から考えるととってもムダなんだよね。

フロアは狭いが下上の行きは激しいぞ

左下のマップを見てくれ。これが洞窟の全体図だ。たいした広さじゃないことは、一見してすぐわかるだろう。だから行っておけって。

各フロアは小さいし、仕掛けらしい仕掛けもない。強いていえば、スイッチを出すためにスイッチを押す程度。そのため何度もフロアを上下しなけりゃならないけどね。敵の数も少ないし、降ってくる鉄球もよく見ていれば楽にかわせる。息を抜くには、もってこいのダンジョンだろう。先へ先へと急がずあわてず、ときには遠回りもいいんじゃないか？

FIELD <マサン族の洞窟>

スイッチを出して

上下でスイッチの押しあいになってしまう。石を引っ込めてスイッチを出す。この繰り返しで序盤は進むぞ。

スイッチを押す

出現したスイッチを押す。この作業を3回ぐらい繰り返すと先に進めるみたい。手間のわりに実りが少ない。

この繰り返して

フレイムガード入手

武器やアイテムもいろいろあるので紹介する

アイテムを買うばっかりで売ることのできない「ランドストーカー」だが、こうたくさんの種類があるとすべて覚えることはちょっとツライ。ここで一部のアイテムを紹介しよう。

イフリートソード　雷神の剣　氷の剣

装備品は状況に応じて使いわけるようにしろ

武器

ライルの武器は手に持った剣１本だけ。今回の冒険の途中で魔法の使える剣はいろいろ手に入るけど、使える魔法が違うだけで剣自体の威力は全部同じだぞ。だから最初に持っている剣だけで突き進んでも問題はほとんどない。やってみたらどうかな？

ブロードソード
ライルが最初から装備している剣。長年愛用しているもので、強さは自分しだいだ。
＊最初から装備している

イフリートソード
剣に力を溜めて斬りつければ、相手を燃やしてしまうことが可能。接近して振れ。
＊剣士アッサラからもらう

雷神の剣
敵に対して稲妻を落とすことができる。ただし、接近して斬りつけないとダメだが……。
＊バーラの町の井戸の中

氷の剣
剣先からフリーズの魔法を放つ。地形をはって進むため障害物のない場所で使え。
＊湖の神殿

ガイアの剣
剣に力が溜ったときに振り降ろせば地震が起こる。画面上の敵に攻撃可能なわけ。
＊地下大洞窟

防具

ライルが着ることのできる防具は胸あてだけだ。頭や足、それに手なども危険にさらされそうなものだが、そこは持ち前の俊敏さでカバーしているようだ。そのために鎧などの防御力は高いが身動きのとれない防具を着ないという話もちらほらと聞かれる。

レザーブレスト
ライルが始めから装備している防具。革製で着心地は一番よいけど防御力がね。
＊最初から装備している

スチールブレスト
名前のままだが、スチールでできた胸あて。レザーブレストよりは防御力が高い。
＊メルカトルの道具屋①

クロムブレスト
スチールブレストより防御力の高い防具。全般的に相手の攻撃を軽減してくれるだろう。
＊デステル村の古代洞穴

シェルブレスト
クロムブレストより１段階防御力が高い胸あて。新しい防具はすぐ装備すること。
＊湖の神殿

イージスブレスト
土壇場で入手できる最高級の防具。これ以上の防御力を誇る胸あては他にないぞ。
＊地下大洞窟

ブーツ

病は気から、健康は足から。そう誰がいったか知らないがそれだけ足元は重要な役目を担っている。その足を守ったり、快適にするのがブーツだ。ブーツにも５種類あるが、どれも個性的な役割をもっている。用途や状況に応じて使い分けるのが基本だな。

レザーブーツ
革で作られた靴。ライルがゲーム開始当初からはいているものだ。愛着がある？
＊最初から装備している

ヒーリングブーツ
歩いているだけで体力が回復してしまう不思議な靴。ガンガン歩いて幸せになれ。
＊デステル村の古代洞穴

フレイムブーツ
マグマなどの熱い場所を温度を感じることなく歩けるという魔法の靴。ぜひほしいよね。
＊マサン族の村の洞窟

アイアンブーツ
床がトゲで占められている場所を普通に歩くことができる靴。底が丈夫みたい。
＊地下大洞窟

スノウブーツ
凍っている大地を歩くための必須アイテム。これがなかったら歩くことは不可能。
＊地下大洞窟

リング

手にはめるだけでいろいろと不思議な効果が現れるのがこのリング類だ。どれが一番いいというものはなく、これも用途によって装備するものが違ってくるだろう。攻撃時には魔法充填速度が速くなるリングもいいが、防御も考えると回避用か……。

サターンストーン
通常より魔法充填速度が早くなるというリング。早めに見つけて生かしたい。
＊魔女ミザリーの家

マースストーン
毒や麻痺から体を守ってくれる不思議なリング。キノコ相手には必須アイテムだ。
＊デステル村と湖の間

ムーンストーン
幻覚や呪いからライルを守ってくれるリング。あまり使い道はないだろう。たぶんね。
＊山岳地帯の地下

ビーナスストーン
魔法蓄積速度がサターンストーンより速く溜まるリング。絶対最後には装備したい。
＊地下大洞窟

イラスト／二木志乃

いのちのもと
ライルのハートの数が1つだけ増える。体力が増えるだけでなく攻撃力もアップ。
＊宝箱や町の道具屋

迷宮のカギ
ダンジョン内の閉ざされた扉を開けるためのカギ。どのダンジョンでも共通に使える。
＊各ダンジョン内の宝箱

エケエケの実
使うと体力回復。持っていれば体力がゼロになったとき自動的に復活できるぞ。
＊宝箱や町の道具屋か宿屋

毒消し草
ライルの血液中に流入してしまった毒素を排除するための薬草。必ず1つは持て。
＊宝箱や町の道具屋

アンチパラライズ
モンスターの麻痺攻撃によってしびれてしまった体を元に戻すための薬。高価な薬物だ。
＊メルカトルの道具屋2

リストアー
毒や麻痺、それに幻覚状態になったとき使う薬。俗にいう万能薬というヤツだ。
＊宝箱や町の道具屋

ダールの秘薬
使うだけで体力が全快してしまう優れた薬物だ。後半にありがたみがわかる？
＊宝箱や町の道具屋

ガイアの像
使うと地震が起こり、画面中の敵すべてにダメージを与えることができる。凄いぜ。
＊宝箱や町の道具屋

金の女神像
金の女神像を使うと魔法のゲージが常に満タンとなる。魔法が使い放題なのね。
＊宝箱や町の道具屋

マインドリペア
幻覚を見るようになってヘロヘロになったライルを正常に戻すための薬なのだ。
＊宝箱や町の道具屋

チャイム
命のもとがあるマップに来たとき快い音色で知らせてくれるとっても便利なアイテムだ。
＊メルカトルの道具屋1

記録の本
ライルの今現在の状態を記録し、次にプレイするときそこから始めるための本。
＊各町村の教会

呪い解きの本
呪われた体を正常に戻すための本。呪われた場合は教会で治療するしかないぞ。
＊各町村の教会

毒消しの本
毒に犯されてしおしおになった体から毒素を抜くための本。毒消し草があれば必要ない？
＊各町村の教会

幻覚の本
幻覚に惑わされた意識を覚醒させるための本。教会で記録するついでに治療せよ。
＊各町村の教会

宿帳
宿屋に置いてある帳簿。これをカウンターに持って行くと宿泊することができる。
＊各町村の宿屋

島の地図
メルカトル島を見渡せる地図。全体図の他に地図を見ている場所（現在地）が表示される。
＊各町村の宿屋など

ゴラの石版
メルカトル島に存在する5つのジュエル。そのありかを示すのがこの石版なのだ。
＊盗賊団のアジト

邪神の石
沼地の神殿の入口にある扉を開けるための石。これを使ってなかに侵入するわけ。
＊グミ族の村長の家

通行証
メルカトルの町に入るための身分証明書のようなもの。これがなくては絶対に入れない。
＊港町リュマの村長の家

赤のジュエル
メルカトル島に存在する5つのジュエルのうちの1つ。ただ持っているだけみたい。
＊マサン族の村長の家

アミュレット
ミルの塔の入口に貼られている結界を消去するためのアイテム。これも重要だね。
＊メルカトル地下墓地

にんにく
にんにくを嫌いなヤツがいる。彼を撃退するためのアイテムだ。ただし1回しか効かない。
＊ミルの塔

仕入れ免許
メルカトル港の仕入れ市場に入ることができる。アイテムを仕入れられるのだ。
＊メルカトルの道具屋2

太陽石
リュマの灯台に使われている灯台の明かりの材料。灯台も石あってのものなのだ。
＊グリンメイズの森地上

ゴラの目
山岳地帯の女神像で使うと、新たな道が開ける。そこからワープすると山頂の洞窟に。
＊山岳地帯でゼッドから

アックスマジック
特定の木を切り倒すことができる。今まで気になっていた場所へすべて行こう。
＊ミルの塔でミルから

遊戯券
メルカトルの城下町にある遊戯場で遊ぶことのできる通行証のようなものだな。
＊メルカトル城のドンメル

紫のジュエル
メルカトル島に散らばっているジュエルのうちの1つ。手に入るのは赤と紫だけだぞ。
＊ミルの塔

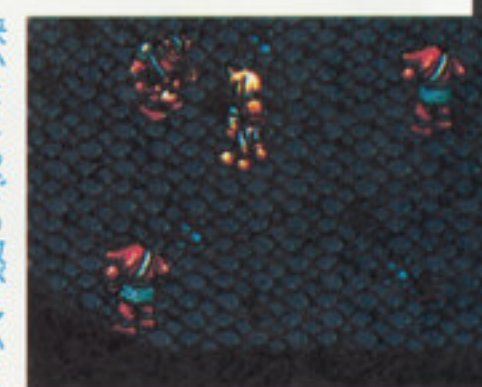
モズの笛
吹けば犬が呼べるし、持っていれば犬と会話することができる。わりと重要だぞ。
＊グリンメイズのモズから

メルカトル島御生息のモンスター御一行様紹介!!

メルカトル島のいたる場所にモンスターは暮らしている。彼らは外部の者に対して心を許さず、姿を見かけた瞬間から襲ってくる。立場を説明するヒマはないから、すぐに応戦しろ。プロフィールはここでチェックだ。

フィールドでは広さを生かしてフットワークで対処しよう。逃げるのもいいぞ。

狭い場所では相手を壁際に追い詰めて攻撃する。剣を振るスピードは早くせよ。

狭いところでも数が多いときはちょっとツライ。ある程度引きつけてから倒そう。

モンスター一覧表の見方

ここではメルカトル島に出現するすべてのモンスターを紹介する。ただし、ボス的なものは前ページでも触れているので割愛させてもらった。ちなみにアルファベットは色違いの敵であることを示す。強さで判断してくださいね。

AはBより弱い。BはCより弱い。すべてこの繰り返しだ。どの色かは自分で探すこと。

スライム

一番最初に出会う下級のモンスター。種類は多くレベルの高いものは追いかけてくるぞ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	2	1	3	1	エケエケの実
B	4	2	3	2	エケエケの実
C	6	3	7	3	リストアー
D	8	5	18	4	金の女神像
E	8	7	22	5	ダールの秘薬
F	7	9	30	6	遊戯券

ラフリップス

モンスターのなかで地上最強に卑怯とされているキノコ野郎。毒粉は撒き散らすし、麻痺や呪いなどの攻撃までしてくる。接近するまで地面に潜っているのがこれまたズルイのよ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	3	2	7	2	エケエケの実
B	5	3	13	4	毒消し草
C	7	5	21	6	リストアー

オークソルジャー

ブタ兵士。手に持った石の斧でライルの頭をかち割ろうとしてくる。ただ、フットワークがあまりないので、真正面から攻めずに回り込んで攻撃したほうが安全に倒せるだろう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	2	5	2	エケエケの実
B	5	4	14	4	エケエケの実
C	8	6	19	6	ガイアの像

ラルバ

地面のなかを自由に動き回るミミズの大きな奴。勝手にライルに近づき、顔を出して攻撃を仕掛けてくるため、動き回らずに接近するのを待つのが得策。逃げちゃってもいいけどね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	3	9	3	—
B	8	4	22	4	毒消し草
C	8	5	25	6	リストアー

グロウゴースト

ソウルズレイクから続々と発生する生物。いくら剣を振り続けてもきりがない。元のソウルズレイクを退治するか、相手にしないでさっさと退散してしまおう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	4	1	1	0	—
B	7	3	3	0	—
C	10	5	5	0	—

モノアイ

長身の体から手に持ったこんぼうを振り下ろす。その結果受けたダメージはとてつもないものに……。コイツもフットワークを用いて真正面から相手をしないように務めたいね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	4	9	4	—
B	8	6	19	6	—
C	9	8	25	8	—

カオスビジター

いわゆる1つのミイラ男だ。包帯が地面にとぐろを巻いているときはダメージを与えられない。しかし、間隔を開けずにガンガン剣を振っていればあっという間に倒せるだろう。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	5	3	25	7	—
B	7	5	30	5	—
C	10	7	35	9	リストアー

マンイーター

宝箱の格好をしてトレジャーハンターたちを幻惑させるモンスター。マンイーターの色と本当の宝箱の色は若干違う。置かれている位置も不自然な場合が多い。注意して判断せよ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	8	3	8	7	ガイアの像
B	10	5	16	10	ダールの秘薬
C	11	7	19	12	金の女神像

スケルトン

骸骨だけに骨っぽいヤツだ。時折繰り出す突きは防御不可能なので、立ち止まったら正面に回らないように気をつけよう。横から攻撃するにしても剣を持っている腕のほうを狙え。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	3	10	4	エケエケの実
B	8	4	17	6	エケエケの実
C	9	6	29	8	ダールの秘薬

サイレントコマンド

片足で飛び跆ねながら接近し、攻撃する愛嬌の感じられるモンスター。動きが早いので、魔法の剣で一気にカタをつけてしまうのがいいだろう。複数の相手を一度にしないように。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	22	4	18	3	――――
B	25	6	20	5	エケエケの実
C	26	8	23	7	ダールの秘薬

リザードマン

一撃の強いトカゲ男。スケルトンと同じような攻撃パターンで接近してくる。コイツに関しても真正面から戦いを挑むようなバカなまねはするな。横から横から攻撃するのだぞ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	6	5	17	5	エケエケの実
B	7	6	29	6	金の女神像
C	12	7	33	8	ダールの秘薬

ガードナイト

鎧の中身はただのブタといわれている兵士。コイツも壁際に追いつめて休まず剣を振り続けば楽に倒せるだろう。追いつめられなかったらフットワークで対処するしかないね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	4	16	5	――――
B	8	6	17	7	エケエケの実
C	9	7	26	9	ガイアの像

モノコーントルーパー

コイツも強烈な突きを繰り出してくる。ただ突きの前のリアクションがかわりづらいので、常に正面で対時しないように注意するしかない。攻撃はあくまでも横から、横だけにしろ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	10	4	7	4	マインドリペア
B	13	6	14	5	――――
C	23	7	17	7	エケエケの実

ハングマン

魔法を使ってくる。魔法を使った後すぐに姿を隠してしまうため退治するのが難しい。出現したとたんを狙うのがベストだが、ある程度うろつかないとなかなか出現してくれない。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	8	3	5	3	毒消し草
B	12	4	5	5	マインドリペア
C	17	5	5	7	エケエケの実

ソウルズレイク

グロウゴーストを続々と産み出す不思議なモンスター。グロウゴーストを排除するには、このソウルズレイクを先に倒さなければならない。無敵のヤツもいるので注意しろ。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	1	50	10	――――
B	15	2	50	20	――――
C	――	3	――	――	――――

タロス

序盤ではただの石像として出現するモンスター。後半に入るとちょこちょこ動き出すぞ。金色のタロスはいくら斬りつけても倒せないので、ひたすら逃げるしかない。逃げようね。

	HP	攻撃力	防御力	金貨	アイテム
A	7	3	99	7	――――
B	12	5	60	9	――――
C	――	7	――	――	――――

ワンダリングゴースト

コイツも魔法を使ってくるタチの悪いモンスター。そして、ちょくちょく姿を消してしまう。ただハングマンより射程圏内で出現することが多いので倒しやすいほうではあるな。

	HP	攻撃手	防御力	金貨	アイテム
A	5	3	6	3	――――
B	7	5	12	4	エケエケの実
C	9	7	20	5	エケエケの実

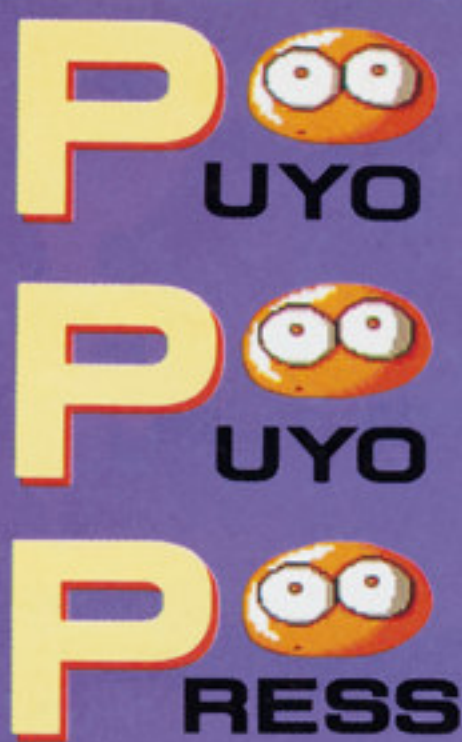
オリジナルサウンドトラックCDも出るぞ！

やっとこさゲームが発売されて一段落って感じのランストだけど、ビクター音楽産業よりゲームミュージックCD「ランドストーカー／皇帝の財宝』が出る。ゲーム中で使われている26曲を完全収録。しかも、実際にランストの音楽を担当した武内基郎（たけうちもとあき）さんが自ら手掛けたグレードアップ・リミックスバージョンだ。武内さんは、今月の『ソニック通信』にも登場しているけど、すぎやまこういち氏に師事する新進気鋭のクリエーター。メガドラオリジナルのサウンドにシンセやギターなどを加え、最新のスタジオ技術を駆使（くし）した武内さんの快心作だ。文句なくイカスぞ！

武内基郎さん

「シャイニング・フォース」の音楽も手掛けた武内さん。パソコン版「46億年物語」のCDアレンジなども手掛けたゲーム業界では知る人ぞ知るお方。今回のアルバムでも凝りに凝った作りを披露している。

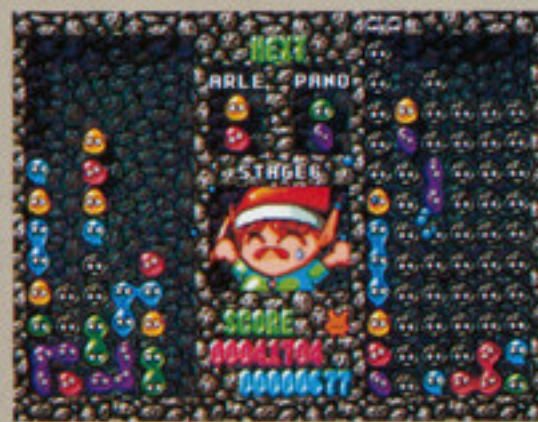
なお、発売は12月16日、2,500円(税込)。また、特典としてタイトルロゴのステッカーもついているぞ。

PUYO PUYO PRESS

ぷよぷよ新聞

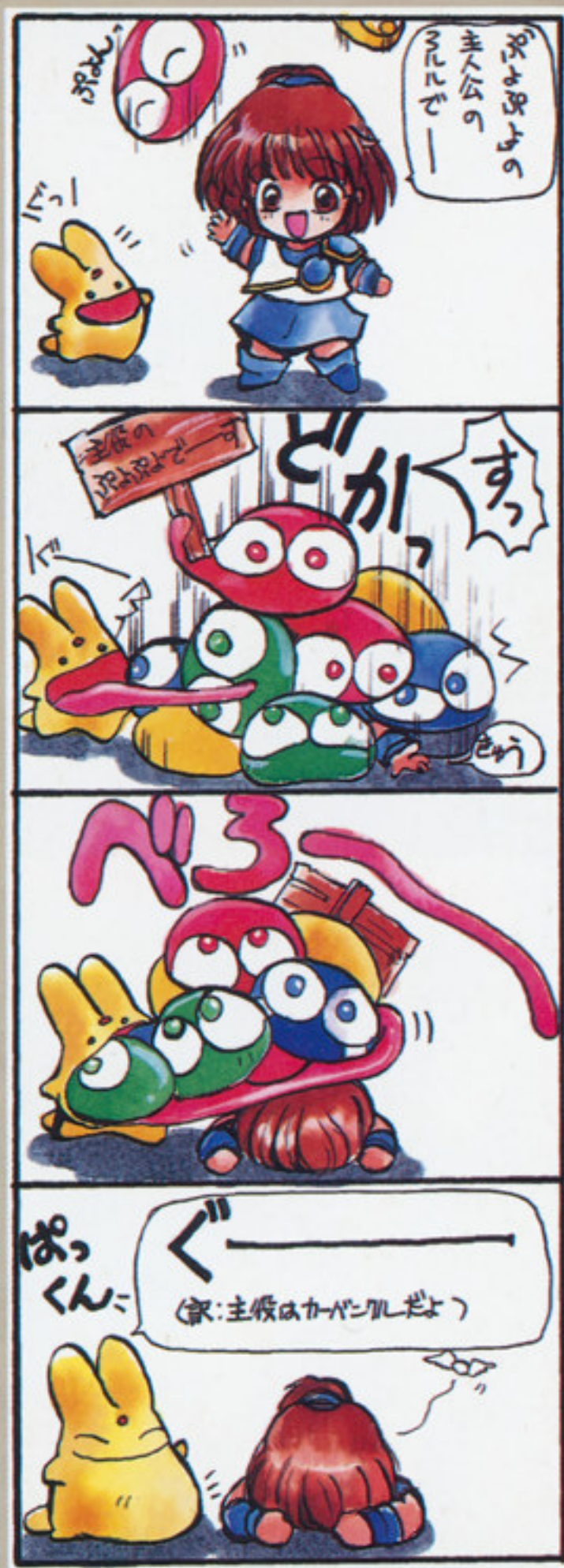
全国に、ぷよぷよ菌蔓延!! 患者続出!

いったんは11月13日発売が予定され、11月号校了直後に12月18日に延期となった、コンパイル開発・セガ発売のジャンキーズアイテム「ぷよぷよ」。相変わらず編集部内での人気も高く、中毒患者たちは日に日に重傷化している模様だ。

そもそも、この「ぷよぷよ」っていうのは、昨年コンパイルから発売されたパソコンソフト「魔導物語」から発展したソフトなわけ。元となった「魔導物語」は、後(のち)にPC-98にも移植されたほど、異常な人気を集めた３Ｄダンジョンの RPGだ。なぜって、このゲームに登場するキャラクターは、下のイラストのような、ペロペロしたくなるカワイサだったからね。どうもコンパイルさんは魔導～のキャラクターをアレスタシリーズと並ぶ、コンパイルの顔にしたかったんじゃないかな。

魔導～のヒットに気をよくしたコンパイルさんは、ディスクステーションのおまけソフトとして、実験的にこの「ぷよぷよ」を作って、ぷよ中毒を増していったわけ。魔導～における主人公はアルルという女の子で、カーバンクルは、何をしでかすかわからない付き人って感じかな!? しかし、魔導～のキャラたちも、まさかあの"ぷよ"がメインで活躍するゲームが登場するとは思わなかっただろうネ。

「魔導物語」のキャラがたくさん登場するのだ。

魔導物語のキャラ総出演

ぷよずらんど byコンパイル

応援してネ

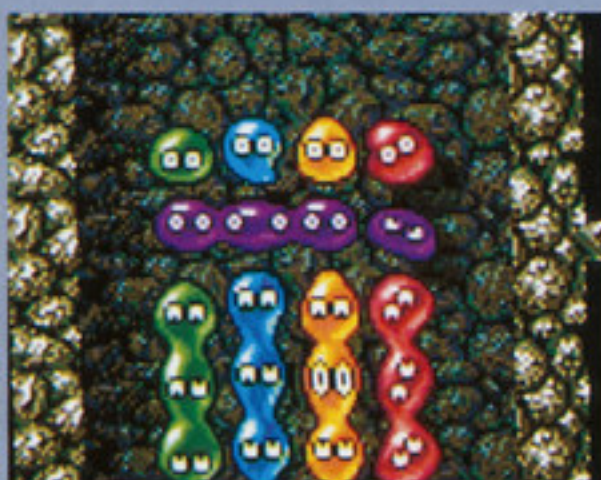
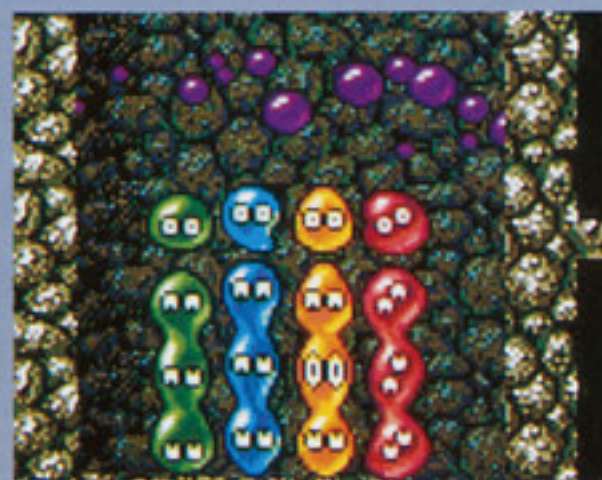
「ぷよぷよ」MD版は 12月18日発売4,800円

ビデオゲーム版は近日登場、G.G.版も3月に発売されるぞ！

ぷよぷよ生活豆知識 積みの基本を覚えよう

ほ～れほ～れっ!! おじゃまするぞ～

唐突(とうとつ)だが、「ぷよぷよ」中毒者としての人生を送るために必要不可欠な、連鎖(れんさ)消し・まとめ消しのコツ「その１」を解説しよう。これはいちばん初歩的で使いやすい「基本形」なので、初心者は必ずマスターしよう。応用しだいでさらに高度なテクニックも使えるようになるはず。

同じ色のぷよぷよを２～３個タテに積み、その中間にほかの色のぷよをはさむ。

最後に横一直線のぷよが消え、なおかつ上下のぷよが確実にくっつくように落とす。

この例の場合、紫のぷよが消えたあと、残りの４色がきれいに４つ並んで……。

すべてのぷよが消滅！　これだけの数のぷよを消すと、相手側に落ちるおじゃまぷよの量がハンパじゃないぞ。

ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス

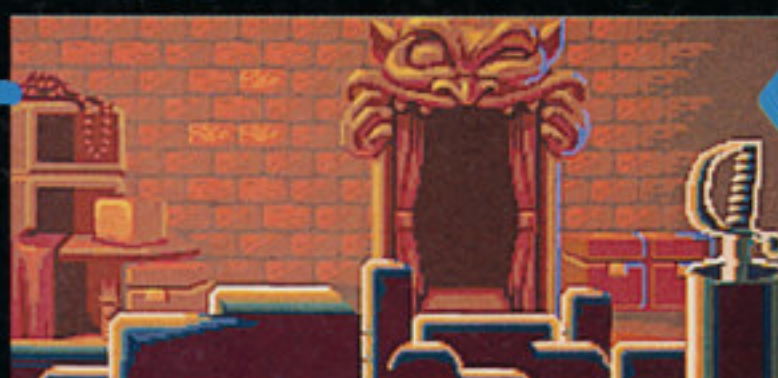
セガ／12月18日発売予定／6,800円／ACT／8M

完成度ゲージ 90%　2人協力プレイあり

ディズニーキャラクターのスーパースター2人が主役

World of Illusion Starring MICKEY MOUSE & DONALD DUCK

©1992 Disney ©1992 SEGA

映画のように流れるオープニングも注目!!

まるで映画のようなバーンの技術を使ってメインキャストを紹介しつつ、主役の2人にスポットを当てるのだ／ 美しくてカッコイイぞ。

ミッキーとドナルドが、明日行なわれるマジックショーの練習をしているときのことだ。ミッキーが、袖口から突然花束を取り出したことに驚いたドナルドは、ぐらついてステージ側面に倒れ、ひっくり返ってしまった。

すると、そこから巨大で不思議なカゴが出てきた。そのなかには古いボードビルスタイルのマジックボックスがあった。「これが使えれば、マジックに役立つじゃないか」とドナルドはいったが、ミッキーはそれほどいい考えとは思えなかった。

ミッキーは、マジックボックスの後ろのカーテンに見える輝きが気になった。そのとき、ドナルドは、ミッキーに呪文を唱えるようにいい残して、箱のなかに入ってしまった。そしてミッキーも、箱のなかへ吸い込まれるように入っていった。

2人は巨大な木や草の生えた不思議な森に降り立った。するとどこからか笑い声が聞こえた。「……もしワシを倒すことができたら、マジックボックスの外へ出してやろう……」

さあ、冒険の始まりだ！

ミッキー&ドナルドはマジシャン!!

ゲームではははじめての競演となる、ミッキーマウスとドナルドダック。マジックショーの練習中に、ひょんなことから不思議な世界へ降りたった2人の目的は、この世界のボス（2人がこの世界へ来たときの笑い声のヌシ）を倒し、元の世界へ生還することだ。

ミッキーとドナルドはマジシャンということもあり、この世界の生物と戦う方法は〝マジック(ハンカチーフ攻撃)〟となっているんだ。1人で遊ぶときはミッキーかドナルドを選択でき、そのうえ2人同時プレイも可能な、超お買い得システム。これまでのミッキーやドナルドのゲームとはちょっと違い、低年齢層にも十分楽しめるような、ユーザーフレンドリーな難易度になっているのも見逃せない。キャラクターの動きの細かさや協力プレイなど、これは注目したいソフトだぞ。

コンストラクション画面はトランプめくりでGO！

マジックショーをイメージしたコンストラクション画面ではトランプが使われ、パラパラめくって設定するようになっている。パスワードももちろんトランプだ。ステージごとにメモするのは当然だぞ！

パスワード、サウンド、コントロールなど、設定も充実だ。めくって変えるのだ。

パスワードはトランプ

操作方法の解説をしておくぞ!!

ボタン操作は、1P時と2P協力プレイ時では多少異なるぞ。
■A：特殊マジック。(高いところから引き上げる。ミッキーを使っているときドナルドを引っ張る。片方のプレイヤーが落ちたときに助ける)
■B：ハンカチーフ攻撃。■C：ジャンプ。(肩車ジャンプ。水中での上昇。空飛ぶジュウタンに乗っているときのアクセル)
このほか＋の方向により、しゃがむ、ほふく前進、走るなどが可能！

これが基本のハンカチーフ攻撃

キラリン

メーカーさんからひとこと

メガドライブの世界戦略としまして、世界中の子供に愛されている永遠のキャラクター、ミッキーとドナルドを採用し、低年齢層に向けて楽しさを伝えようと思っています。2人プレイ可で、みんなも童心に帰れるはずです。

アラカザム～

ミッキーとドナルドの マジカルでトリッキーな世界

ミッキーとドナルドが紛れ込んだのは、マジックが支配する世界。そこは木や草や虫など、あらゆる生物が大きくて、イキイキと動いている。2人のマジックで生き物たちを花や蝶に変えよう。

2人プレイは見どころがいっぱい

このゲームで、もっともユーザーの関心を集めそうなのが、この2人協力プレイだろう。ミッキーとドナルドの両雄が画面のなかで活躍するこの2人協力プレイでは、片方のキャラクターを使って遊んでいただけではわからない、微妙なキャラクターの個性が出てくるうえに（ドナルドはお尻が大きくて重いとか）、それを利用した協力プレイがとっても楽しいんだ。

味方にハンカチーフ攻撃をすると、こんなふうになっちゃう！

協力プレイが友情を育てるのだ

肩車だいっ

ドナルドはお尻が大きいから……

お尻の大きいドナルドが引っかかったときは、ミッキーが先に行って引っ張ってあげることになる。

ロープで引っぱって

トロッコでエンヤコラ

海あり空あり森ありのステージ

まずは下の写真をごらんあれ。どーですか、ファンタジックな世界が見事に表現されているでしょう？　ゲームはこういった美しいビジュアルを背景にして進んでいくんだけど、2人協力プレイのときには、1P時にはなかったステージも出てくるので見てほしい。

ミッキーとドナルドが冒険するのは、森、空、海などの大自然もあれば、巨大化した事務用品のなかもある。なかでも空や海のステージの最初でミッキーが「アラカザム～」と呪文を唱えて、空飛ぶジュータンや泡を呼びよせ、フワフワ、プカプカと浮かぶさまは、まさに世界のエンターティナーだ。ミッキーとドナルドという名優と遊べるのは、このソフトだけ。期待していいぞ。

泡のなかで、もがくような動きをするミッキー。この状態では泳ぐだけで、攻撃することはできないのだ。

テコの原理を応用したハイテクジャンプ台!?

見上げれば巨大なクモがミッキーを狙っている。真下に行くのはちょっと怖い？

このクモの糸は安全。これに乗ってゴールを目指すのだが……。

アリの連隊。一匹ずつ突進してくるのでハンカチーフ攻撃だ。

雷が落ちて、炎が地面に。これもハンカチーフで花に変わるのだ。

ボスとの対決はもちろんハンカチーフでヒョイ!!

糸を出しながら降りてきたかと思えば、いつの間にかクモの巣の裏側へ逃げたりする

ボスとの戦いでも、もちろんハンカチーフ攻撃が有効だ。動きをよく見て数回繰り返せば、宝箱になってしまうぞ。それほど難しくはないので安心だね。

Junker's High

シムス／12月25日発売予定／8,800円／RAC／8M+B・B

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

タフな走りが魅力だ！

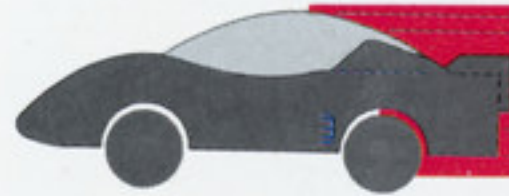
スピード狂に送るハイなゲーム

このゲームは、「アウトラン」系のレースゲームだ。各コースを走って、ゴールまで走ればゲームクリアになる。でも、「アウトラン」みたいに高度なテクニックは必要なし。敵車や障害物にぶつかっても、ほとんど止まることはないんだ。それと、もうひとつ違うところがある。なんと、このゲームにはコースによって高低差があるのだ。１コースのなかに分岐があって、その片方が首都高のように上へあがっていく道がいくつもあるんだ。その道をハイスピードで走るのは、もう快感だぞ。今回は正しいラフな走り方(?)と、見てるだけでも楽しい道をメインに、紹介しよう。

時速100キロまでは、ホイールスピンする。

標準最高速度だ。エンジンはもう熱くなってるぜ。

ジェットオン！

さらにターボエンジンが作動！　もう俺を止められないぜ！　こうなると、カーブも曲がることが難しいが、障害物にぶつかっても大丈夫だぞ。

このストロング走法を見よ！

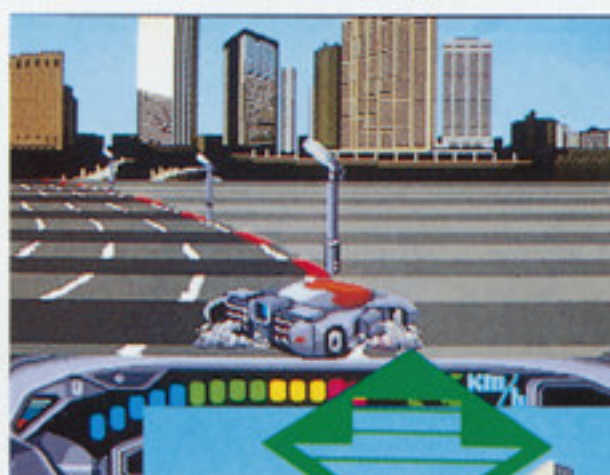
さっきも言ったけど、このゲームはちょっと障害物にぶつかってもぜんぜん大丈夫なんだ。スピードがあればあるほどクラッシュする確率は低くなるし、また高低差があるルートでは上から落ちても、下に道路があればそのまま走り続けることもできる。これを利用して、ハードな走りでギャラリーをわかせることも夢じゃないよ。これさえマスターすれば、君はもうハードドライバーだ！

うっわ〜〜〜っと

上の道を走ってるところ。右か左に下の道が見えていたらすかさずダ〜イブ！

ウッヒャ！　落ちるぅぅ！　タイムロスは必死だと思いきや、下には道がある。

ほーら安心。速度は落ちたけど、無事着地したぜ。時間短縮にはならないけど、すんげースリルだぜ。

スピードを上げすぎて障害物にぶつかった！　やべーぜ。止まるう！

うおおーっくるくる回るぜえ！　こんな時にしか前が見れないのが残念。

へへっ回転しちゃったけど、そのまま走れるぜ。少しスピードが下がったけど、そんなのは気にしない。でも、連続でぶつかると止まっちゃうからやっぱり、ぶつからないほうがいい。

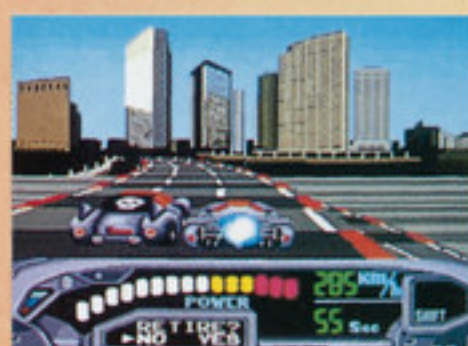
ルートによっては、ジャンプ台があるところも。ちょっと見づらいけど、真ん中にあるのがそれだ。

飛んでる飛んでる。ほとんどのコースは、ジャンプ台の下に道がないからなるべく外さないように。

アクロバティックコース

コースごとに見せ場を紹介だ!!

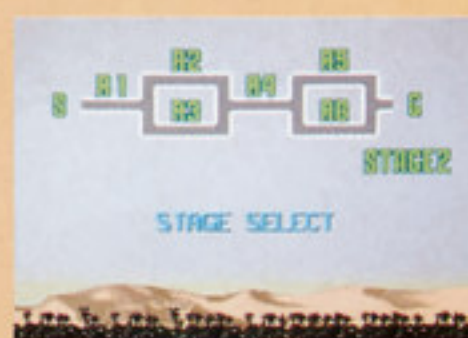
STAGE 1

最初のコースは、いわゆる練習コースだ。ここで上下ルートの分岐や簡単なジャンプ台の練習をしておこう。ルート数も少ないから、どんどんスピードを出して走り抜けよう。オススメルートは、2から4へのコースだろう。ジャンプ台もあるし、カーブも少ないからね。

ルート数は5と少なめだけど、基本のアトラクションは全部詰まってる。

ルート1で立体交差がある。さっき紹介した走りで、いきなりダイブだ。

ルート2でジャンプ台が登場する。ハイスピードでブッ飛ぶんだ！　きんもちイイーッ！

STAGE 2

ここからが本番だ。敵車も多くなってくるし、カーブも多くなってくる。ここでのオススメルートは、3から4、5というちょっとハードなルートだ。ルート3は、急カーブが多いからとくに注意してね。

ルート数は6。ルート4は、必ず通るのだ。ここから本番、引き締めて。

ルート2。急カーブがどんどん出てくる。ハイスピードだとキツイよ。

ルート4は、ジャンプ台の先に岩が積んであるんだ。うまく飛べるか？

STAGE 3

コース2をクリアできたなら、ここも簡単だ。ルートは多くなっているけど、難易度的にはさほど変化がないからね。オススメは2、4か5、7か8を抜けるルートだね。どっちを選ぶかはお好みしだい。

ルート数は9と、いきなり多くなる。それでも難しくはないんだけどね。

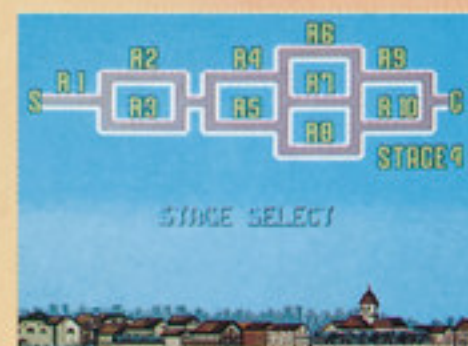
うあーっと大転倒。でもコースによっては無事着地できる道もあるぞ。

ルート4も、道が上下に分かれている。左に行けば、上の道に出るよ。

ルート8は、2つの道が平行しているんだ。

最後のルート9は、スピード重視のコースになっている。ジャンプ台が1つあるけど、上の道にもう1つあって高く飛べるんだ。

STAGE 4

本日のメインイベントだ。ここは、ルートが10もあるんだ。オススメルートは続いてないが、2、4、7、9、10だろう。ルート2はグラフィックがカッコよくて十字路分岐点があり、4は、ジャンプ台で上の道に飛び上がれる場所があるんだ。7は、トンネルとジャンプ台の連続で、ルート9は道路が障害物で遮られている。10は、立体交差の嵐だ。さあ、走りまくれ！

このコースでラストだ。敵車が多いしコースも難しいよ。

ルート2の障害物は、クレーンのような物が並んでいるんだ。

ルート7は、トンネルが2つとジャンプ台が1つあるぞ。

ルート9では、道路に障害物が設置されている。

ルート8の十字路分岐は、どっちに行ってもハードだ。ここはおとなしく真ん中を走っていったほうがいい。

ルート10は、立体交差がいたるところにある。しかも、後半は上の道が透明になっているんだ。カッコイイ。

開発者さんからひとこと

アウトランを開発したので自信はありましたが、このゲームを作る際はハードの限界にどこまで迫れるか、プログラマー対メガドラの勝負でした。このゲームの目玉は隠しコースやトラップを見つけてクリアし、いかにタイムを縮めるかにあります。どうぞよろしく！

やってきましたこの季節！ 年に1度のお祭りだ!!

第4回 '91年11月1日～'92年11月6日

あなたが選ぶ メガドライブ・アカデミー賞前夜祭!!

全19部門！ 今年最高の作品ははたしてどのソフトに？

さ～て、みなさんお立会い。今年も恒例の総決算の季節がやってまいりました。

そう！ メガドライブ・アカデミー賞は今年もやっぱりやります！

MEGA-CDの登場、新規メーカーの参入など、思い起こせばメガドライブはこの1年で大きな飛躍をしてくれたもんです。読者のみなさんもメガドライブをめぐって、多くの思い出があることでしょう(うんうん)。

というわけで、BEメガ主催・メガドライブ・アカデミー賞は、この1年間に発売されたメガドラソフトを対象に、各部門別に最優秀賞を決めてしまえ！という、年末年始最大のイベントなのだ。はたして今年1年で最高の名誉を勝ち取る作品は何か？ あの作品、あのキャラクター、あの出来事など、受賞作品はすべてキミの1票によって決まるぞ！

もちろん、ささやかながら投票者の方々には豪華な(？)プレゼントもちゃんと用意させていただいた。なにはともあれ、みんなでパーっと盛り上がろうぜ!! ちなみに今回は海外提携誌の乱入もありそうだぞ。

今回募集する部門と前回受賞作だ！

今回のアカデミー賞は、前回までの一部の部門を整理して、全19部門で募集することにした。以下に各部門の概要と前回受賞作品について示しておくぞ。これらを参考にして、コレだっと思うものを投票してくれ。

なお、投票できる作品は1部門1作品、投票する部門は選択自由だぞ(つまり全部に投票しなくてもよい)。

さぁ、ターゲットを決めろ!!

無差別最優秀作品賞

この1年で最高のソフトは何か？ ノミネート作品103本すべてが対象となる、今年最高最強のゲームを選ぶ部門がこれだ。前回は「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」が大差で受賞。

'91年の受賞は…… ソニック・ザ・ヘッジホッグ

前回は各部門で大活躍をしたソニックが受賞。

シューティング作品賞

無差別最優秀作品とは別に各ジャンルの優秀賞を決めようというのが以下5つの賞だ。前回のシューティング賞は「武者アレスタ」だったが、本数が激減気味の今年ははたして？

'91年の受賞は…… 武者アレスタ

疑似拡大縮小など斬新な演出で見事1位に！

アクション作品賞

前回は「ソニック」「ベアナックル」「アイラブ！ ミッキーマウス」と、良質のソフトが集まったこのアクション部門。今年は玄人好みのシブめの作品が集まってきそうだぞ。

'91年の受賞は…… ソニック・ザ・ヘッジホッグ

強豪ぞろいだったけど、超高速で見事に奪取。

RPG作品賞

毎度本数の少ないRPG作品だが、今回は話題の大作が複数ノミネートされており、無差別最優秀作品賞とダブる可能性も……？ 真の覇者をかけたRPG大決戦が展開されそう。

'91年の受賞は…… シャイニング&ザ・ダクネス

去年のシャイダクはメガドラにRPG新風を。

シミュレーション作品賞

光栄参入のせいもあり、俄然激戦が予想されるシミュレーション部門。前回は作品題材も多彩だったが、今年は戦国ものがキーワードみたい。アドバンスドを超えられるか？

'91年の受賞は…… アドバンスド大戦略

前回は新設直後だけにレベルも超A級だった。

その他のジャンル作品賞

シューティング、アクション、RPG、シミュレーション以外のジャンルのベスト作品を選ぶのがコレ。スポーツもの、レースもの、アドベンチャーなどけっこう粒ぞろいだぞ。

'91年の受賞は…… レッスルボール

各ジャンル充実のなか、ナムコが出した会心作。

最優秀脚本賞

ゲームの舞台設定やシナリオなどが優れている作品を選ぶ賞だ。RPGやアドベンチャーに限らず、アクションやシューティングのバックストーリーなども対象となるぞ。

'91年の受賞は…… ふしぎの海のナディア

アニメも大人気だったナディアがウケたね。

最優秀音楽賞

ゲームのBGMから効果音までとにかく音楽的に優れた作品を選ぶ部門だ。ここ2年は古代祐三作品が受賞しているが、今回はMEGA-CDソフトもあるだけに激戦は必死だぞ？

'91年の受賞は…… ベアナックル

アウトランの追撃をかわし、接戦で1位に。

最優秀美術賞

とかくメガドラは色数がどうとか言われてるけど、よく見ればキレイな画像の作品も多いはず。グラフィックの美しさを競うこの部門は、今年も接戦が予想されそうだ。

'91年の受賞は…… ソニック・ザ・ヘッジホッグ

カラフルなCG風の画面がまぶしかったね。

最優秀演出賞

前回まであった「特殊効果賞」を廃止し、演出部門に統合させてもらったぞ。ゲームの見せ場やイベントなど演出的に優れた作品を選ぼう。投票時は具体的なシーンも書いてね。

'91年の受賞は…

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

特殊効果、演出ともにソニック独占だった。

最優秀男優賞

今回から主演、助演の区別なく、名実ともにNo.1の男優を選ぶことになったぞ。ジャンルは不問、悪役でも端役でもOK。作品ナンバーとキャラクターの名前を併記のこと。

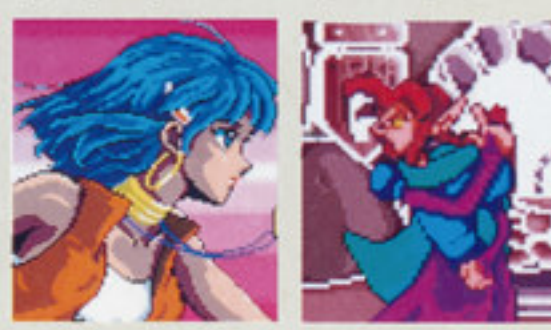
'91年の受賞は…

ソニック　ランス

最優秀女優賞

男優賞同様に主・助演の区別なし。今年はギャルゲー元年ともいわれているが（？）、熾烈な女の争いが見られそう。キミの想いのたけをぶつけろ！　作品ナンバー、キャラ名併記。

'91年の受賞は…

ナディア　マーリン

最優秀ボス敵賞

ゲーム中に登場するボスで、今期最高のものを選ぶ賞だ。もちろんジャンルは不問、中ボスも可。前回はアクション、シューティング関係が多かったが、今年はRPGが強そう？

'91年の受賞は…

Dr.エッグマン

手を変え品を変えのエッグマンはボスの鏡？

最優秀ザコ敵賞

プレイ中では見逃しがちなザコ敵にスポットを当ててやろうというのが、この部門だ（半分冗談）。今年一番印象に残ったザコを作品ナンバー、キャラクター名併記で投票してくれ。

'91年の受賞は…

ウーズ

混戦のなかうざったさがモノをいったのか？

最優秀アイテム賞

前回まであった「ウェポン賞」と「アーマー賞」を統合し、単純に「アイテム賞」とさせてもらった。基本的な物から、くだらない物までOK。作品ナンバーとアイテム名を併記。

'91年の受賞は…

きんだんのはこ　カクバクダン　バリア

めずらしさと役立ち度がポイントかな？

最優秀移植賞

賞の名前どおり、アーケードや他機種からの移植作品のナンバーワンを決めようというのが、この部門だ。アーケード移植がめっきり減ってしまった今年は、ドングリ状態かも。

'91年の受賞は…

アウトラン

まさに名移植のお手本といえたアウトランだ。

最優秀サードパーティー作品賞

メガドラにはもはやサードパーティー作品が欠かせないが、そのなかでも活躍のめざましかった作品を選ぼうという賞。72作品中ベストメーカーの名誉を冠するソフトはどれ？

'91年の受賞は…

ラングリッサー

手軽さとキャラのドラマがウケて堂々一位に。

最優秀パッケージ賞

アニメ調があったり、ちょっとした芸術作品風があったりと、最近のパッケージは凝りに凝ったものも多いのだ。今年1年間で一番キミが気に入ったパッケージを選出してくれ。

'91年の受賞は…

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ポップな絵柄が新鮮な印象を与えてくれたぜ。

センセーショナルトピックス賞

「バブルス賞」以来、毎回変な名前がついていたこの賞だが、今回はちょっとまともな名前にしたぞ。今年1年にメガドラ周辺で起こった印象的なトピックスを具体的に書いてね。

'91年の受賞は…

MEGA-CD発売

昨年最大の話題はやはりMEGA-CDだった。

前回以上の激戦必至!! これが今回のノミネート作品だ！

下に示した103本のソフトが、今回のアカデミー賞のノミネート作品だ。前回が全84本だったから、今回はさらなる激戦が予想されるぞ。

もちろん本数だけでなく、ソフトの質だって十分にレベルが高いのだ。事実、今月の読者レース8点以上のソフト35本中には、15本もノミネート作品が含まれているんだから、まさしく史上最強のアカデミー決戦になりそうだぜ。とりあえずは、全103本のソフトたちをじっくりとながめてから投票してくれ。

なお、今回は集計の効率化をはかるため、投票の際には作品のエントリーナンバーで記入してもらうことになっているので、くれぐれも注意すること！　エントリーナンバーの記入がない場合はボツになるぞ！で、肝心の募集要項は次のページだ。

対象は1991年11月1日～1992年11月6日までに発売された全103本だ!!

エントリーNo.	タイトル	メーカー名	発売日	ジャンル
1	ブロックアウト	セガ	'91年11月1日	PUZ
2	ドラゴンズアイ　プラス上海Ⅲ	ホームデータ	'91年11月2日	PUZ
3	ルナーク	タイトー	'91年11月15日	ACT
4	ローリングサンダー2	ナムコ	'91年11月19日	ACT
5	ファンタジア　ミッキーマウス・マジック	セガ	'91年11月22日	ACT
6	ビースト・ウォリアーズ	RIOT日本テレネット	'91年11月29日	ACT
7	乱世の覇者	アスミック	'91年11月29日	SLG
8	エグザイル	RIOT日本テレネット	'91年12月6日	A・RPG
9	忍者武雷伝説	セガ	'91年12月6日	SLG
10	ファイティングマスターズ	トレコ	'91年12月6日	ACT
11	ソル・フィース	ウルフ・チーム	'91年12月12日	SHT
12	ヘビーノバ	マイクロネット	'91年12月12日	ACT
13	太平記	セガ	'91年12月13日	SLG
14	ノスタルジア1907	シュールド・ウェーブ	'91年12月15日	ADV
15	信長の野望・武将風雲録	光栄	'91年12月19日	SLG
16	アンデッドライン	PALSOFT	'91年12月20日	ACT
17	アイラブドナルドダック　グルジア王の秘宝	セガ	'91年12月20日	ACT
18	DAHNA　女神誕生	アイ・ジー・エス	'91年12月20日	ACT
19	ダブルドラゴンⅡ	PALSOFT	'91年12月20日	ACT
20	タスクフォースハリアーEX	トレコ	'91年12月20日	SHT
21	中嶋悟F1　GRAND　PRIX	バリエ	'91年12月20日	RAC
22	アーネスト・エバンス	ウルフ・チーム	'91年12月20日	ACT
23	惑星ウッドストック　ファンキーホラーバンド	セガ	'91年12月20日	RPG
24	F1サーカスMD	日本物産	'91年12月24日	RAC

エントリーNo.	タイトル	メーカー名	発売日	ジャンル
25	三國志Ⅱ	光栄	'91年12月26日	SLG
26	夢幻戦士ヴァリス	RIOT日本テレネット	'91年12月27日	ACT
27	ゴールデンアックスⅡ	セガ	'91年12月27日	ACT
28	天下布武　英雄たちの咆哮	ゲームアーツ	'91年12月28日	SLG
29	ちびまる子ちゃん　わくわくショッピング	ナムコ	'92年1月14日	TAB
30	スーパーファンタジーゾーン	サン電子	'92年1月14日	SHT
31	ジョー・モンタナⅡ スポーツトークフットボール	セガ	'92年1月24日	SPT
32	JuJu伝説	セガ	'92年1月31日	ACT
33	テクモワールドカップ'92	シムス	'92年1月31日	SPT
34	ワニワニWorld	KANEKO	'92年1月31日	ACT
35	ソーサルキングダム	メサイヤ	'92年2月7日	RPG
36	港のトレイジア	RIOT日本テレネット	'92年2月14日	RPG
37	SDヴァリス	レーザーソフト日本テレネット	'92年2月14日	ACT
38	精霊神世紀フェイエリア	ウルフ・チーム	'92年2月18日	RPG
39	クルードバスター	データイースト	'92年2月28日	ACT
40	ロードブラスターズ	テンゲン	'92年2月28日	RAC
41	バトルマニア	ビック東海	'92年3月6日	SHT
42	鋼鉄帝国	ホット・ビィ	'92年3月13日	SHT
43	トージャム＆アール	セガ	'92年3月13日	ACT
44	シャイニング・フォース	セガ	'92年3月20日	RPG
45	ストームロード	マイクロワールド	'92年3月27日	A・PUZ
46	シャドー・オブ・ザ・ビースト／魔性の掟	ビクター音産	'92年3月27日	ACT
47	ピットファイター	テンゲン	'92年3月27日	ACT
48	サンダープロレスリング列伝	ヒューマン	'92年3月27日	SPT
49	Art ALIVE	セガ	'92年3月27日	ETC
50	ターボアウトラン	セガ	'92年3月27日	RAC
51	コズミック・ファンタジーStories	RIOT日本テレネット	'92年3月27日	RPG
52	A列車で行こうMD	セガ	'92年4月10日	SLG
53	デスブリンガー　―秘められた紋章―	RIOT日本テレネット	'92年4月17日	RPG
54	アリシアドラグーン	ゲームアーツ	'92年4月24日	ACT
55	まじかる☆タルるートくん	セガ	'92年4月24日	ACT
56	バッドオーメン	ホット・ビィ	'92年4月24日	ETC
57	大航海時代	光栄	'92年4月29日	SLG
58	スライムワールド	マイクロワールド	'92年4月30日	ACT
59	中島悟F-1 HERO MD	バリエ	'92年5月15日	RAC
60	シーザーの野望Ⅱ	マイクロネット	'92年5月28日	SLG
61	アイル・ロード	ウルフ・チーム	'92年5月29日	RPG
62	カメレオンキッド	セガ	'92年5月29日	ACT
63	クイズスクランブルスペシャル	セガ	'92年5月29日	QIZ
64	グランドスラム	日本テレネット	'92年6月12日	SPT
65	TOP PRO GOLF	ソフトビジョン	'92年6月19日	SPT
66	スピードボール2	CSK総研	'92年6月19日	SPT
67	魔法の少女シルキーリップ	RIOT日本テレネット	'92年6月19日	ADV
68	ロイヤルブラッド	光栄	'92年6月25日	SLG
69	闘技王キングコロッサス	セガ	'92年6月26日	A・RPG
70	ペーパーボーイ	テンゲン	'92年6月26日	ACT
71	LUNAR THE SILVER STAR	ゲームアーツ	'92年6月26日	RPG
72	炎の闘球児ドッジ弾平	セガ	'92年7月10日	SPT
73	デビッド・ロビンソン　バスケットボール	セガ	'92年7月10日	SPT
74	アイルトン・セナ　スーパーモナコGPⅡ	セガ	'92年7月17日	RAC
75	グレイランサー	メサイヤ	'92年7月17日	SHT
76	THUNDER FORCEⅣ	テクノソフト	'92年7月24日	SHT
77	オリンピックゴールド	セガ	'92年7月24日	SPT
78	ダイナブラザーズ	CRI	'92年7月24日	SLG
79	ツインクルテール	WAS	'92年7月24日	SHT
80	デトネイター・オーガン	ホット・ビィ	'92年7月31日	ADV
81	スプラッターハウスPART2	ナムコ	'92年8月4日	ACT
82	ひょっこりひょうたん島　大統領をめざせ！	セガ	'92年8月7日	TAB
83	修羅の門	セガ	'92年8月7日	SLG
84	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	PALSOFT	'92年8月7日	SPT
85	プリンス・オブ・ペルシャ	ビクター音産	'92年8月7日	ACT
86	サンダーストームFX	ウルフ・チーム	'92年8月28日	SHT
87	ブライ　八玉の勇士伝説	セガ	'92年9月11日	RPG
88	提督の決断	光栄	'92年9月24日	SLG
89	ワンダードッグ	ビクター音産	'92年9月25日	ACT
90	ライズ オブ ザ ドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	セガ	'92年9月25日	ADV
91	キングサーモン	ホット・ビィ	'92年9月26日	SLG
92	チェルノブ	データイースト	'92年10月16日	ACT
93	チキチキボーイズ	セガ	'92年10月16日	ACT
94	機動警察パトレイバー　98式機動せよ！	マーバ	'92年10月23日	ADV
95	スーパーH.Q.	タイトー	'92年10月23日	RAC
96	ヴィクセン357	メサイヤ	'92年10月23日	SLG
97	BLACK HOLE ASSAULT	マイクロネット	'92年10月23日	ACT
98	CRYING～亜生命戦争～	セガ	'92年10月30日	SHT
99	ホリフィールド・ボクシング	セガ	'92年10月30日	SPT
100	ランドストーカー～皇帝の財宝～	セガ	'92年10月30日	A・RPG
101	レミングス	サン電子	'92年11月6日	PUZ
102	プロ野球スーパーリーグCD	セガ	'92年10月30日	SPT
103	エアーマネジメント・大空に賭ける	光栄	'92年11月1日	SLG

豪華賞品(?)も用意!! アカデミー賞応募方法はこうだ!!

第4回メガドライブ・アカデミー賞応募用紙

部門名	作品No.	コメント	部門名	作品No.	コメント、キャラ名など
無差別最優秀作品賞			最優秀移植賞		
シューティング作品賞			最優秀サードパーティー賞		
アクション作品賞			最優秀パッケージ賞		
RPG作品賞			最優秀男優賞		※
シミュレーション作品賞			最優秀女優賞		※
その他のジャンル作品賞			最優秀ボス敵賞		※
最優秀脚本賞			最優秀ザコ敵賞		※
最優秀音楽賞			最優秀アイテム賞		※
最優秀演出賞		※	センセーショナルトピックス賞		トピックス名
最優秀美術賞					

参加証を忘れずに貼ること→

★投票は必ず作品ナンバーで記入すること！　なお、※印のある部門は具体名を書いてください。

アカデミー賞は読者のみんなの投票によって決まる、年に1度の大イベントだ！　投票の際には、以下の注意点をよく読んで応募するんだぞ(不適だとボツになるよ！)。

①まずはこのページの左下についている「参加証」を切り取って必ず貼ること（※封書でもハガキでも投票は可能だよ)。

②投票の際には、なるべく左の応募用紙を利用するように（コピー可)。なお、体裁や形式が、左の用紙と同じものであれば、応募用紙を使用しなくてもかまわないぞ。

③演出賞、男優・女優賞、ボス・ザコ敵賞、アイテム賞は作品ナンバーと具体的な名前やシーンを必ず記入すること。

以上を守れば、投票部門は自由だ。下のプレゼントもあるからガンガン参加してね！

参加者から抽選で

- ●MEGA-CD本体（3名）
- ●お好みソフト1本（30名）
- ●BEメガテレカ（50名）

に大プレゼント!!
太っ腹だぜ(?)さあ急げ！

第4回 メガドラ・アカデミー賞 **参加証**

応募先 〒108港区高輪2-19-13NS高輪ビル3F「メガドライブ・アカデミー賞」係まで
（締切は11月20日必着！　発表は本誌2月号（1月8日発売）です！

クライマックス・エンターテインメント

絶頂王国

CLIMAX ENTERTAINMENT

エキサイティング連載
ACT5

爆裂!! ジャングル風呂
祝「ランドストーカー」10月30日発売記念スペシャル
打ち上げ旅行in伊豆熱川

ついに「ランドストーカー」が発売されました!! みんな買ってくれたよね。ゲーム完成後のスタッフはというと、疲れを癒すため（ホントかぁ？）一路熱川へ。列車のなかから続くハイテンションで、温水プールや混浴露天風呂（ジャングル風呂）を楽しんだ後、夜の大宴会に突入。外は嵐だというのに宴会場は、豪華海鮮料理とカラオケで大賑わい。ジャングル風呂でおばさんに追いかけられ、ガックリの誰かさんもニッコリ!?

（右）翌日はバイオパークで遊園地貸し切り状態。悪天候のなか、三輪バギーにパターゴルフにと大はしゃぎのお子様たち。

飲めや歌えの大宴会

街を徘徊中に干物屋さんを発見し、さっそく焼いてもらったアジとイカはグッドテイスト！ 縁日のノリで射的や玉投げしたり、遊んでる間に夜はふけてゆくのだった。

恐るべし、もちづきみずほ! by 玉五郎

今日は「ゲーム」というメディアにおいての「キャラクターデザイン」についてお話ししたいと思います。
今日はまじめにね…
基本的にマンガやアニメとは違うわけですから
プレイヤーが感情移入のできる様な……
うるせぇよ!! あんたら!
マンガな奴ばっかです。クライマックスは…

■この前の酒盛り以来、なぜかもっちぃを避けてる（ハハハ……ご迷惑おかけしましたぁ）玉木先生にお便りを!!

おまけ

発売前にもうひと騒ぎ

ランスト完成後の長期休暇が開けた10月某日、クライマックスにはお酒とツマミの山。スペシャルゲストを多数迎えての酒盛りは大盛り上がりで幕を閉じた。

このページを担当している、近藤さんやライターの吉岡さん、外部のスタッフも勢ぞろい。

元祖「ゆけゆけ内藤くん」でおなじみの森智子さん（写真右）ともっちぃ（左）が並んでピース!!

ランストでは、シャイニング・フォースとか某雑誌のマンガ連載とかが重なって、思う存分活躍できなかったのが残念。でも、やるべきことはちゃーんとやってるのが彼のスゴいところ。今後はマンガの〆切を守りつつ、とっても素晴らしいゲームアイデアをバンバン出していただきましょう。クライマックス以外の仕事も増えて売れっ子になって、生意気にならないよう、みんなで玉木画伯を応援しよう。25歳。A型。趣味はいっぱい。幸せいっぱいの独身。

だれも知らなかった(そりゃそーだ) ランストスタッフたちの素顔

その7

玉木“がいこつ”美孝

その8

西垣“美有命”伸哉

美有ちゃんとは、1歳4カ月になった娘の名前。この娘を目のなかに入れっぱなしという特技をもつ。ランストのパツグンに面白いイベントやメッセージはこの人のセンス。本来はクライマックスの営業面をきりもりしているのだが、才能は隠しきれない。社長を助け、社員にも家族にも愛される働き盛りな人だが、過激な一面もある(娘の話しだけ別)。大のトラキチで今年は不機嫌。30歳になったばかり。奥さんは美人。車はホンダ・ビガー。A型。

田川 佳紀 連載小説ー4 宇宙船物語

(前号まで) ミハイルは寝ずに考えた嘘を葉子と慎平にあっさり見抜かれ、自分の計画に2人を加えねばならなくなった。

馬酔木が丘の秋が終わると、スペースパークは冬ごもりの準備に入る。屋外の展示物が雪で傷まないよう、格納庫に収容し、春に備えて点検整備するのだ。それが終わると、屋外展示物たちのことを気にする者はいなくなる。いつもの年ならば。

〈花鶏〉と〈斑鳩〉は、日本で最初に建造された有人宇宙船である。正式名称は、最少性能最低価格宇宙往還機試案〈花鶏〉級実験機。名前は安物みたいだが、どうしてどうして無類のMTBF(平均故障間隔、つまり壊れにくさである)を誇り、延べ、8000時間を飛行して、後進に貴重なデータを残したのである。ただ1つ、主エンジンの出力不足で、軌道速度に達し、人工衛星になれなかったことだけが、達成できなかった目標だった。

ミハイルたち3人組は、退役して展示物となっているこの2機に、人目につかないのをいいことに、こっそり改造を加えていた。

〈花鶏〉にレーザー加熱型ロケット推進を搭載するにあたって、もっとも大きな改造は、エンジンではなく、制御装置にほどこさねばならなかった。事実上、全交換である。

そういうわけで、ミハイルと慎平は、狭い〈花鶏〉の操縦室にぎゅうぎゅう詰めになっていた。がっちり固定されたコンポーネントを2人がかりで解体しているのだ。大柄なミハイルは、ハッチから体が半分はみだしている。

「いくぞっ。せーのっ」

ひときわ難物のパネルをはがしてみると、その裏側にいくつもの名前が記されていた。

(開発スタッフのだな、きっと)

署名の主たちに、ミハイルはちょっとしたやましさを覚えた。そのとき、署名の1つが、彼の目にはいった。

「松本…恭兵…。慎平、これは君の?」

「父です」

「そうか。いやあ安心したよ」

「なにを笑ってるんです?」

「お父さんの志を継いでなあ。うん偉い偉い」

「一昨年病気で死にました」

「え…そりゃどうも…すまん」

作業の後で入ったファミリーレストランで、ミハイルは仲間の2人の高校生を眺め、自分の出てきた腹を思ってため息をついた。葉子と慎平は、2人とも小柄な体格である。とくに慎平は育ちざかりというのに、葉子とほとんど変わらない。体重の差は決定的だ。ミハイルはトランプを取り出した。

「1枚ずつ引いてくれ。ババは抜いてある。ポーカーで強い順ね」

「なんなんです?」

「操縦士だよ。〈花鶏〉に誰が乗るか。一応両方とも改造してるけれども、状況を考えると飛ばせるのは1機だけだろう。勝ったほうが〈花鶏〉に乗るんだ。トラブルがない限り、もう一人と〈斑鳩〉は交代要員だ。だがどちらにせよ、君たちが行くしかない」

イラスト/平下陽二郎

番外編 大堀師範代の制作レポート THE☆コマ送り!!

「ランドストーカ～皇帝の財宝～」の完成を記念して9月初旬〝ゲームが完成するまで髭を剃らないぞ〟と息巻いていた、大堀師範代の断髪式ならぬ断髭式が行われた。山小屋の管理人からモンゴル人を経て、好青年に戻った(?歳若返った…という声も)彼の変身ぶりをとくとご覧あれ!! 「お髭がかゆい生活もこれで終わり」とニッコリの師範代。

Lesson 1 LANDSTALKER の正しい遊び方

すでにゲームを買ってプレイしてくれた人もたくさんいると思うが、クライマックス内で流行っているランストの遊び方を伝授しよう。まず、店や教会での“投げ買い”(これは本誌でも紹介ずみ)。敵が多いとき、A・Bボタンをやたら押す“ただっこ切り”。ストレス解消には人に“ツボぶつけ”。神父の頭上から、記録する“アタマセーブ”。……こんな遊び方をすると、ランストの違った一面が垣間見れるかも。ゲームはこうして発展していくんだと感動することだろう(しねえよ)。

動物を持ち上げるには、正面に向かい、ぶつかる直前にAまたはCボタンをタイミングよく押すこと。☆ここで募集☆メルカトルの町の遊戯場で、ニワトリつかみの記録を競ってほしい。証拠写真を送ってね。

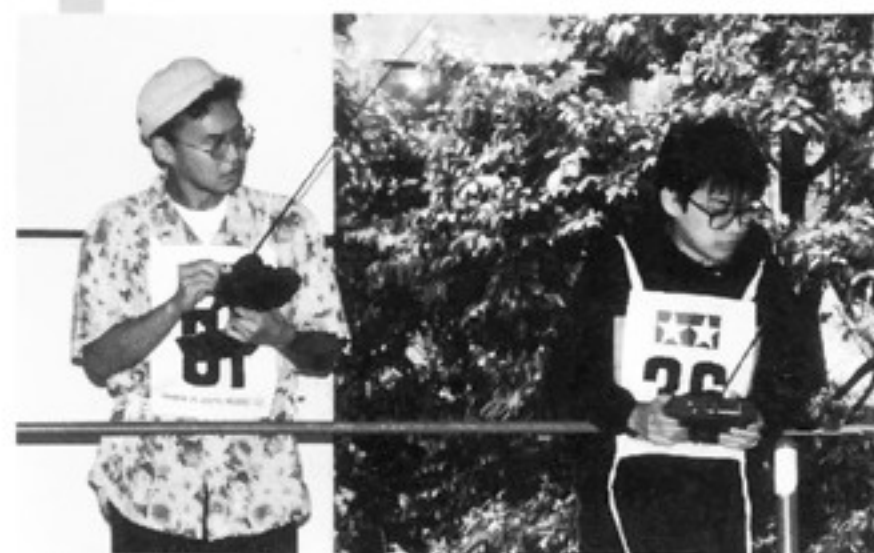
RCタミヤF-1グランプリ
第4戦in青山

内藤寛のHere We Go!!

NSXで鈴鹿を堪能した内藤がラジコンで燃える!!

タミヤオンロード
耐久レース選手権

雨の青山でおちゃらけてる人たち…

9月19日(土)青山にて行われた第4戦。この日は小雨降る肌寒いコンデション。前日のラジオ出演でまたも睡眠不足の内藤だが、気をもむスタッフを横目におちゃらけ状態。今回もファミ通から出場の鈴木みそ先生は相当練習したらしく不敵な笑み。そして決戦。予想に反してコース設定が難しく、思うように走れない内藤は10秒台を脱せず予選落ち(0.5秒足りず)。一方みそ先生は決勝に残ってゴキゲン。

つ、次こそは…

(左)みそ先生(まんが連載ありがとう。ランストで遊んでくれましたか?)とは予選から対決。
(下)「海の男はヘヘイヘイ」状態の内藤は今日もハイテンション。

予選の間にもっちぃが買ってきた3000円のサンドイッチとジュースで、ピクニック気分のBEメガのテーブル。外は雨なのに。
(下)電話片手に仕事をしながら、サンドイッチを頬張る内藤の図……お〜いランストはもう終わったんだってばぁ!!

タミヤの新製品BMW-M3で初挑戦

青山の4日後、我々は残暑厳しい静岡のタミヤサーキットにいた。今回はタミヤから新発売の〝BMW-M3〟によるワンメイクレース。タミヤから早々と送られてきたマシンを前日までかかって、角坂クン(当日は風邪でダウン)が塗装。ドライバーは、内藤・佐々木に加えてセガから友情出場の田中氏と作田氏。初めての一時間耐久レースは、トラブルも続出だったが存分に楽しめた(マシンはボロボロ)。

(上)内藤の秘密特訓(なんの?)の様子。腹筋・背筋・立位体前屈に最後はローラーまで持ち出した。これで次回もバッチリ(!?)。
(右)これぞ〝クライマックス・スペシャル〟だ!! タミヤさん、また呼んでくださいね。

●東京都/山田修三
ランストはもう遊んでくれたかな。

●神奈川県/石川剛章
ファンクラブ入会希望ありがとう!

●千葉県/藤原辰也
箱庭世界でみんなもライルになってネ。

●東京都/米蔵香織
8方向全部使うのはランストだけ!

●佐賀県/田中一郎
…あ、ヨダレがぁ。(下ネタはダメよ)

●兵庫県/金尾貴行
ニワトリはもっちぃの作品だよ〜ん。

ファンクラブにご応募ありがとう! ようやく活動が始まりました。ハガキをくれた人たちには、もうすぐ連絡がいきマス。随時募集をしてるので、ガンガン入会してね! さてランストも発売されて一週間がすぎたけど、みんな楽しんでる? 12月16日にはビクターからCDも発売(2,500円)予定。作曲の武内氏の自信作なので、絶対聴いて感想を送ってね。好評発売中のメイキングブック(小学館)は、ゲーム業界を目指す人は必見。絶体読んでね。(もっちぃ)

募集要項

62円切手を貼付した封筒を同封の上、氏名・年齢・職業(学年)・住所・電話番号・生年月日を明記して下記のあて先までお送りください。
〒160 東京都新宿区新宿花園郵便局留置 ㈱クライマックス・ファンクラブ入会希望係
詳しい入会案内書を送ります。正式名称とマスコットキャラは次号で発表予定。会報用のお便りも送ってくださいね!!

《プレゼント》内藤寛がテレビ朝日「マグニチュード10」(10/27)に出演したときの台本をサイン入りで1名の方にプレゼントします。
イラストやランストの感想などを添えて、「絶頂王国・台本プレゼント」係まで。締切は11月末日。当選者は次号で(できるかな)。

誌面ジャック!! メガドラサードパーティーやりたい放題

KONAMIの巻

祝 MD参入記念! どんなもんじゃや。

やった〜! とうとうこの日がやってきた。長谷川町子を親愛する私は「亀が一匹、亀が二匹」と指折り数え、毎晩グッスリ眠り、今日のこの日を迎えた。突然の参入記事でユーザーのみなさんは、さぞかしビックリしたでしょう。

去年はPCに参入し、今年はMDへ参入。そんななかで、いらん噂話を、耳にするが、なんてことはない。

コナミを一生懸命支持してくれる熱心なユーザーがいてくれるから、夢が、形になって実現したのだ。コナミはたくさんの人たちに支えられてるのだ。応援してくれてるみんな、本当にありがとう。そして、これからも応援してほしいと、心から思います。

ということで、ごあいさつはこれで終わりと言いながらはじめましてMD広報担当の早坂です。いやいや、また仕事が増えたのよ。言っときますけど、これは不平不満では一切ありません。世間一般的に、泡が消えた不景気と言われるなかで喜び溢れる忙しさです。「忙しいけど楽しいよ」と、これが私のライフスタイルなのだ。某週刊誌で、PCエンジンを知らなかった人と書かれて、社内でも話の種にされ、無知な広報担当者になってしまいました。しかーし、あたしゃーMDは知ってたよ。〝ミスタードーナツ″なんて言ったりしないんだから。ソニックだって知ってるよん。でも、ソニックがネズミ、それもハリネズミだとは最近知った。私は、ワンワンの犬だと信じてた。騙されたー。負けてたまるか、がんばれ早坂! というわけですが、みなさんよろしくお願いします。

MD第一弾 「T.M.N.T.〜リターン オブ ザ シュレッダー〜」開発状況報告

ほぼ全ステージ完成しています。今後は、ゲームの細かい調整に入っていきます。来月号では、後半ステージをバンバン紹介できそうです。開発スタッフもノッてますから期待して待っててくださいね。スーパーファミコン版より難しいゾ。覚悟して待ちたまえ諸君! ハッハッハッハ。

コナミMD開発スタッフは、みなさんからのお便りをお待ちしております。先月の参入記事を見た感想やこんなゲーム創ってほしいなど、他の質問も受けつけますのでジャンジャン送って下さい。おハガキを送ってくれた人達には、コナミ情報満載の「DS-3」をお送りします。

宛先は左下のとおりです。

〒105
東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミ株式会社
広報宣伝室「メガドライブ」係

たくさんおハガキまってまーす。

そうれ、カメエ〜

イラスト©KONAMI

GAME ARTSの巻

ゲームアーツ業務日誌2

○月×日…BEEP!の10月号が届いた。ボクの書いた業務日誌がちゃんと載ってる。自分が書いた文章が活字になるのってなんかウレシイよね。えへへ。

○月×日…BEEP!の近藤さんに「また書かせてね」と頼んだら、「来月はないです」と言われてしまった。悲しくてみんなに言いふらしてまわる。

○月×日…それでもめげずに、業務日誌のネタを考える。

○月×日…近藤さんから12月号の原稿依頼がきた。ヤーッホーッフォートランランラン♪

○月×日…夜ドライブをしていたら、道端にポリス人形が立っていた。アチコチ壊れてて、ちょっと見にはとてもコワかった。そういえば近ごろ人形タイプのお巡りさんはあんまり見なくなったね。その代わり最近見かけるようになったのが、記号タイプのお巡りさん。そう、帽子と制服のライン、それと警棒だけをシンプルに表現したアレだ。昼間見ると、なんだコリャって感じだけど。夜見るとけっこうドッキリさせられる。それに比べると、人形タイプのほうはどんなにリアルにできてても、人形っぽさは隠せないからあんまり効果ないんだよね。よーするに何が言いたいかっていうと、ゲームも似たようなもんじゃないかなって思ったわけ。いささか強引なようだけど。本当に表現したいものだけを絞りこんで、表現する。そうすると、あとは見る人の想像力が足りない部分を補ってくれて、全部見せるよりずっとリアルになるんじゃないかな。とかなんとか考えながら車を運転していたら、電信柱にぶつかりそうになってしまった。あぶないあぶない。気をつけよっと。

○月×日…とかなんとか書いてたら、今度は〆切り3日も延ばしてしまった。反省しています。近藤さんごめんなさい。

○月×日…BEEP!に原稿を入稿。はたして来月はページがあるだろうか? (ぷりゃ上坂)

某メーカーの開発現場その2

おはよう松崎君!!

おはよう松崎君!!

ふたり!

おはよう〜松崎君!!

1992

画©GAME ARTS

【誌面ジャック大歓迎!】このやりたい放題コーナーは、メガドラサードパーティーの方に誌面をご提供し、文字どおりやりたい放題やってもらうコーナーです。誌面ジャックをご希望するメーカーさん

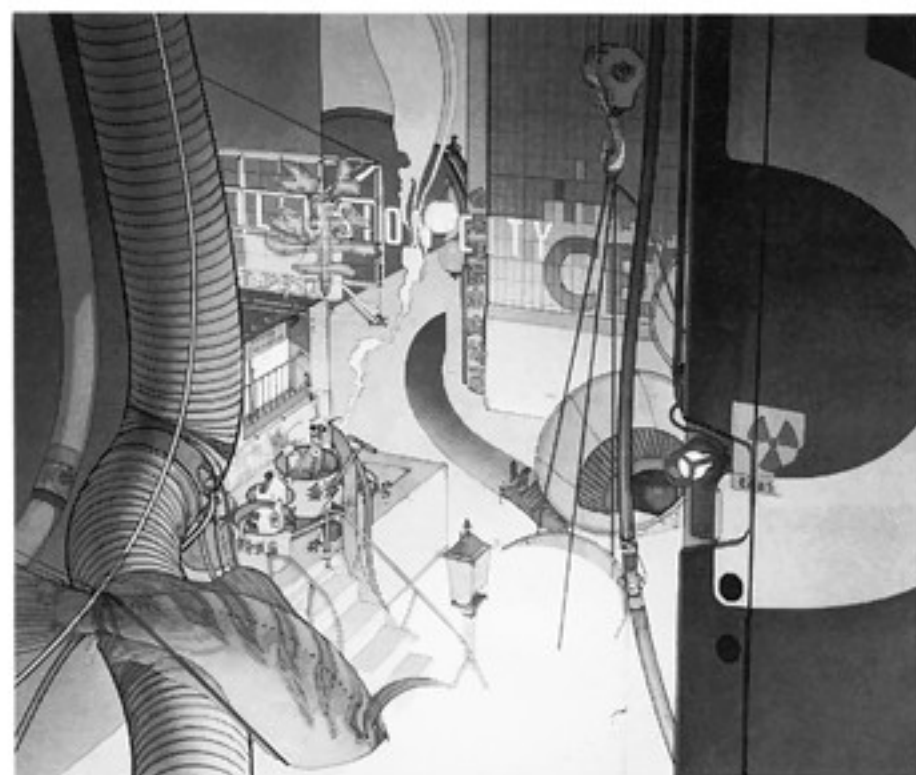
コーナー！ SCENE③

今回で無事(?)3回目を迎えたやりたい放題コーナーだ。今月は某V社の記事に対し、「まさにやりたい放題だな…」と恐れおののく声が、編集部内でもあがったほどの過激な内容だぞ。編集チェックはもはやザル流しの状態のメーカーさんの生の声を聞いてやってくれ！

マイクロキャビンの巻

異色のサイバーパンクRPG「幻影都市」がMEGA-CDに!!

みなさんこんにちは。うちもついにMEGA-CDに参入することになりました。参入第1弾は、「幻影都市～イリュージョンシティ～」です。今回はその「幻影都市」の世界についてお話ししましょう。

舞台は、サイバーパンクの世界が広がる近未来の香港。だがある日、突然の天変地異により一夜にして香港は崩壊する。それから520年のち、ようやく復興をはたした香港だが……。そこには、いまだ魔物の存在する危険地帯が残され、そこから隔離された上層地域と、常に危険と隣合わせの下層地域があった。そしてその2つの地域に暮らす人々の間には、そこを管理統治する企業集団SIVA(シバ)によって、明確な身分制度が築かれていた。おごり高ぶる人々、虐げられた人々。欲望と退廃が渦巻き、快楽と絶望が人々の心を支配していた。人は、この街のことを様々な思いを込めて、こう呼んだ。“幻影都市”と……。

どうです、RPG=ファンタジーというのが最近の定番ですが、この「幻影都市」はまさにRPGの異色作といっていいでしょう。

なお、MEGA-CD移植に際しては、オープニングビジュアルなどを一新、ゲームのほうも新しいモンスターの追加など、いろいろ考えてます。発売はまだ先だけど、皆さん楽しみに待っていてくださいね。

パソコン版で使用された、橘田幸雄氏による「幻影都市」のイメージイラスト。

これが「幻影都市」の主人公、ダイバー(対魔掃討業)の天人(ティエンレン)と、人民警察の美紅(メイファン)。荒れ狂う香港を舞台に悪と戦う。

ビクター音楽産業の巻

宣伝マンの夜な夜な日記

10月2日(金)晴れ。ミュージックCD「ランドストーカー」のレコーディングが、東京は上北沢の“スタジオ405”で行なわれた。当日は、作曲家の武内基郎氏立会いのなか、スタッフ全員緊張しっぱなしのレコーディングでした。忙しいなか、某日誌も副編KON氏と編集のKUWA氏の2人が訪れ、武内さんのインタビュー、レコーディング風景の撮影などを、スタッフ一同和気あいあいのなか取材していただいたのでした。ジャンジャン！

と、すべてはそこで終わる予定だったのですが、せっかく東京一の繁華街(?)上北沢(下北沢ではない。念のため)に紛れ込んだのですから、酒好き、○好きの日誌の2人と僕が、このまま帰るはずはありません。

そこで飢えた狼のように酒の匂いがする方角へ、カール・ルイスでダッシュなのです。

さて、お店を探し回った3人は、無事大好きなお酒にありつき、お仕事の話(10分)、ゲームの話(30分)、Hな話(1時間40分)を真剣に、そして雄大に語り合って上北沢の街を後にしたのでした。もちろん、二次会は渋谷。そして、家路についたのが深夜の2時頃だったようです。

で、ついでにその夜の収穫についてちょっとだけ紹介しましょう。

まず、日誌編集部員との間で、僕たちが人里隠れてコレクションしていた、ムフフで楽しいビデオ(もちろん、いけないビデオではありません!?)の交換会が成立したこと。

渋谷へ行くタクシーのなかで、運転手さんの美しかろう娘さんと、もう少しでお見合いが成立しかけたこと【某日誌のKON氏が非常に乗り気だったわけないよな】！

そして、飲み代すべてを出していただいたことです。(僕としてはご馳走するつもりだったのに。ラッキー！)

これがKON氏の人柄を如実に表す図。KUWA氏はこのとき眠っていた。

◎12月16日はミュージックCD「ランドストーカー／皇帝の財宝」の発売日だ。内藤寛氏の世界がミュージックCDになったんだ。オリジナル・ロゴ・ステッカーつき。2,500円。発売はビクター音楽産業㈱から。

は編集担当者まで気軽にご依頼ください。なおジャック料は無料ですが、掲載された内容に関しては当方は責任を負いかねますので(笑)、ご了承ください。来月もさらにエスカレートするぜ？(やめて…)

ジャムおじさんの
本音で迫るTVゲーム業界

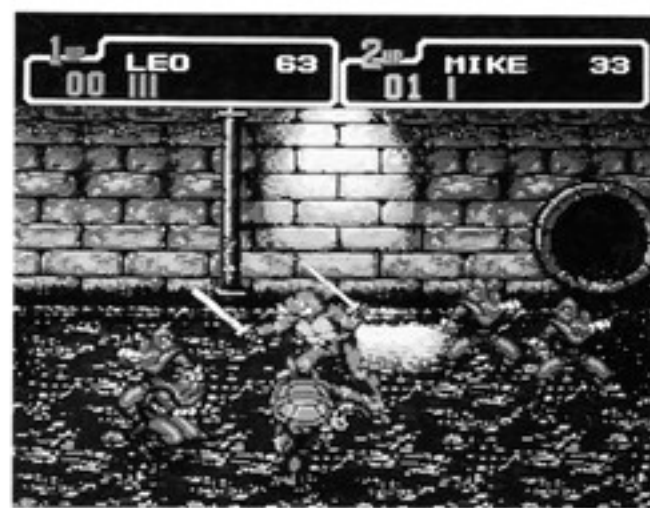
Writing／ジャムおじさん

追跡シリーズ　メガドライブが危ない　**最終回**　次号よりジャムおじさんのコーナーが変わりますよ～！

Part8 新規参入大手メーカーに期待したいメガドラ市場の再活性化

冒険が減ったサードパーティー

先月、コナミがメガドラ市場にサードパーティーとしての参入を表明した。コナミといえば、ファミコン市場の形成とのちの隆盛を支えてきたゲームメーカーの老舗の1つであり、おおいに期待できるところだ。とくにコナミは国内よりも米国での売上比率が高く、米国市場でスーファミと互角に勝負しているジェネシスが健在であるかぎり、相当な力を注いでくることが予想される。

しかも、コナミにとどまらず、メガドラ参入を検討している大手メーカーはまだまだたくさんあるようだ。来年のクリスマスのメガドラ市場は、それこそ大手メーカーの大作が揃いぶみ、なんていう状況が十分に考えられるわけで、ユーザー諸氏も今後のメガドラには十分注目していいんじゃないかなと考えている。

コナミのメガドラ参入第一弾「T.M.N.T.」。オリジナル路線でがんばるというが……。

しかし、ファミコン陣営を支えてきた大手ソフトメーカーが参入するというだけでは、しょせん二番手、三番手のハードとして、競争力や魅力が出てくるだけで、スーパーファミコンを上回るインパクトを与えることはできないように思う。なぜなら、たいがいこうしたサードパーティーは、同一ソフトをスーパーファミコンとメガドラで同時発売することが多く、メガドラのスーパーファミコンに対する差別化にはつながらないケースが想定されるからである。今後も、こうした差別化を狙う戦略的な大作は、引き続きセガが担わなければならない状況が続くことになるだろう。

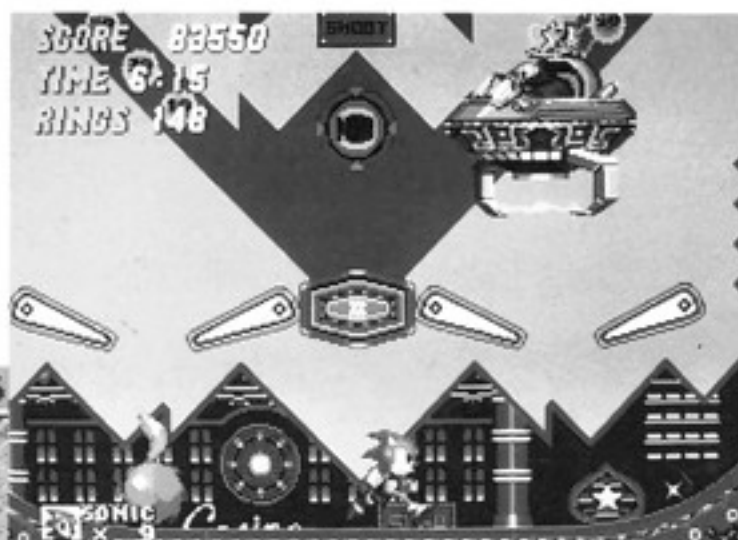
ナムコが一時期「レッスルボール」や「ふしぎの海のナディア」など、オリジナルの実験的作品を連続してリリースし、市場が勢いづいたことがあったが、いまもこうした野心的、冒険的試みを続けるサードパーティーはほとんどなくなったといっても過言ではないのが残念でならない。

やはりドラクエの対抗作が不可欠

となると、今後はセガと任天堂の一気討ちになるわけだが、「スーパーマリオ」に「ソニック」があり、「ゼルダの伝説」に「ランドストーカー」が対抗作品となったとしても、やはり日本市場を拡大させるためには「ドラクエ」に対抗できるＲＰＧの大作が不可欠である。しかしながら、とかく大手サードパーティーは、メガドラの米国での健闘に着目して作品をリリースしており、アクションゲームに集中しがちである。

ここでなんとか開発力のある新規参入の大手サードパーティーにRPGの大作を作ってもらう方法はないのか、真剣に検討してみる必要がある。それこそ2～3年かけても、看板となるようなＲＰＧ大作を作りたいというメーカーの、潜在的ニーズや希望はあるはずである。思い切って開発リスクをセガが抱えるくらいの提案をしてみてもいいのではないだろうか。

僕が「ドラクエV」をプレイした印象は、やはり時間をかけて練った作品はスゴイのひとことに尽きる。何かと批判もあるようだが、そこらへんのRPGとはレベルが違うといわざるを得ない。日頃、開発ノルマに追い回されているスタッフでは、とても対抗作品を作り出すことは不可能であると改めて感じた。

任天堂と対抗できるセガ陣営の期待作

セガ「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」ソニック２は全世界で発売される。

A・RPGを感じさせないシナリオが充実のセガ「ランドストーカー」。

ジャムおじさんへの疑問・質問大募集

長い間セガの現状への不満や提案をしてきたが、この形でやるのは今回が最後。次号からは、ジャムおじさんが読者からよせられた、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問を、スパッと答えるというコーナーに変わるのだ。おハガキ、お手紙は常時募集するぞ。採用者には、ジャムおじさんからステキなプレゼントがもらえることに！

さあ、キミも、〒108 港区高輪2-19-13ＮＳ高輪ビル３Ｆ ＢＥＥＰメガドライブ編集部「教えてジャム係」まで質問を送るのだ～！

エリックの連チャン道楽コラム

エリックC.セデンスキー

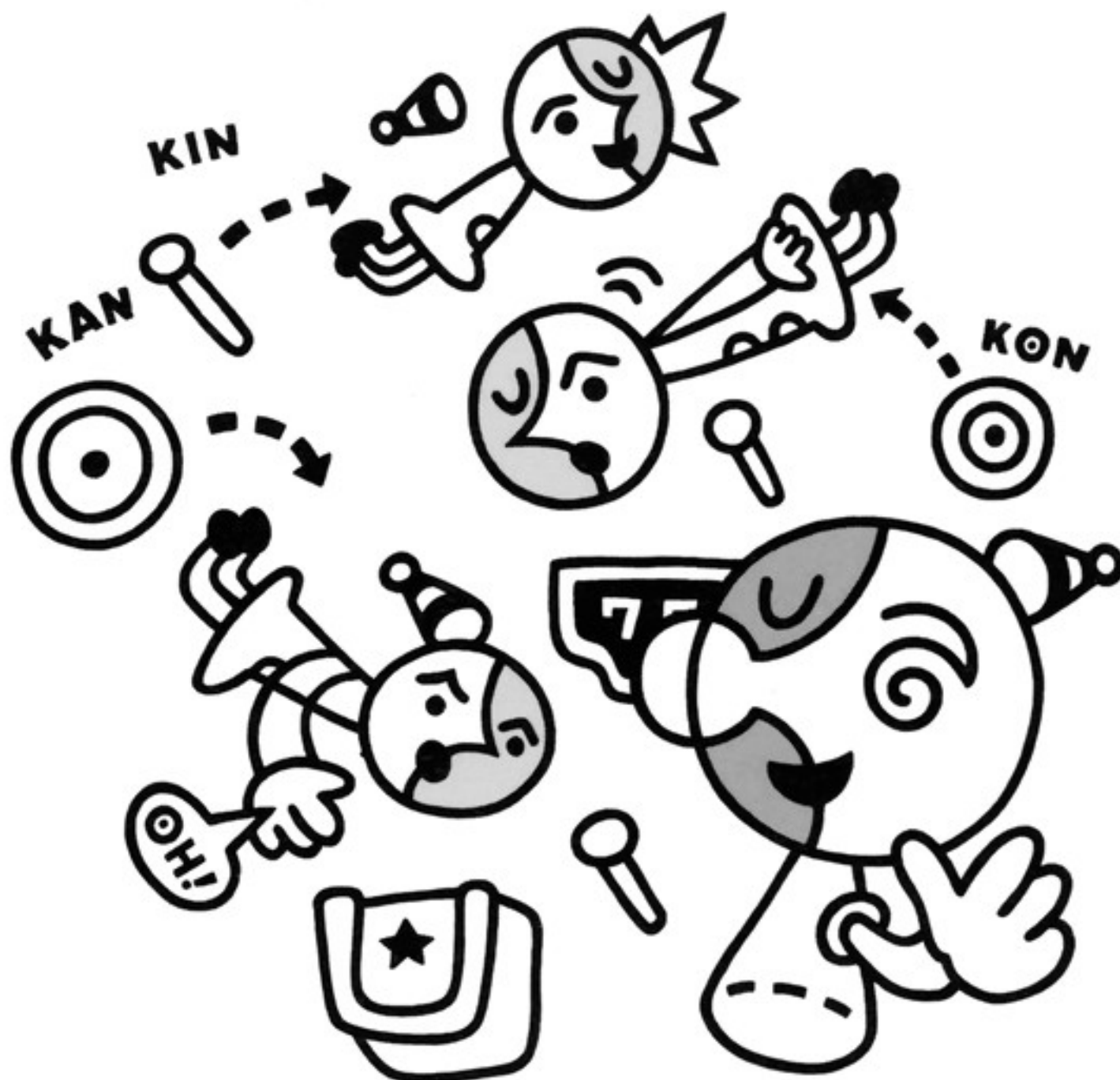
1963年12月24日生まれ、28歳　アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身。国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをきわめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学など幅広い分野に関心を持つ。この原稿を書き上げるとすぐ、本業のため故郷アメリカへ。しかし多忙のため実家には寄れず。世界は狭いのか広いのか…。

くぎづけゲーム体験記

EX.6　わが家はベガスか駅前か…!?

先月このコラムで、「最近趣味がパチンコから競馬に変わってしまった」と書いた。しかしよく考えてみるとそんなことはないことに気がついた。確かに最近はパチンコ店に足を運んでいない。だからパチンコをしていないように感じていたのだが、実は家で存分に、かつ静かにパチンコを楽しんでいた。思い出してみると２～３年前、まだ英文のパチンコの本を執筆している最中も、アパートに本物の台を置いていた。自分で釘をいじって本格的な釘の読み方の勉強をしていたのだ。やっぱり、自分で釘を調節すれば、〝釘を読む〟技術を早く身につけることができる。穴の上にある釘をほんの少し右に倒して、間隔を広げてやれば玉は面白いほどボロボロ出てくる。逆に釘の間を狭くしてしまえば、玉は出ない（こんな技術を友達に見せると、みんな不思議がって、笑いが止まらなかった）。しかしこの機械は、音があまりにもうるさくて、２、３回くらいしか電源を入れられなかった。ついにはジャマものになって、ちょっと前に捨ててしまった。

ではどうやって家でパチンコをするのか？　読者の皆さんには申しわけないが、SFCの「パチンコ・ウオーズ」を楽しんでいるのだ。釘の読み方も簡単で楽々勝てるから、パチンコ店に行くよりも楽しい。タバコ臭くならないし、耳センもしなくていいから、頭痛もしない。開店前の時間でも、深夜でも、雨が降っていても、寒くても、時間や天候に関係なく楽しめるのが、なんといってもいい。まあ勝ってもお金にならないけど、負けても損をしないからいいかな。このゲーム、はっきりいってストーリーはよくない。すべてのお店で打ち止めにしなければならないというのはとても時間がかかるし疲れる。でもパチンコ玉の動きは非常にリアルで、台の種類も豊富、おまけにちゃんと釘を見たりするので、かなり満足度は高い。なぜこういうゲームが面白いかというと、本物のパチンコと共通点が多いからだと思う。弾け方や、あるいは穴に落ちるときのパチンコ玉の動き方は本物のよう。それだけでなく、どの台を選んでも、全体のハマリパターンと波に乗るパターンが、再現されてしまうから、ついやり込んでしまうのだ。

ギャンブル関係のソフトはこれまたほかのゲーム機でいろいろとやったけど、これほどリアルに再現したゲームに出会えたのは初めてだ。しいていえばマッキントッシュの「カジノ・マスター」だ。これは名前のとおり、カジノのすべてのゲームをシミュレートしている。私はこのゲームを使って遊ぶだけでなく、ラスベガスとかマカオなどの本当のカジノに行く前の戦略研究用として活用した。賭け方の練習をしたのだ。「カジノ・マスター」はメガドラなどのゲームと同じくオプション設定があって、そこでヨーロッパ、アメリカ、あるいはアジアのカジノルールを選ぶことができる。アメリカ以外のカジノに行くチャンスがほとんどない私は、本来なら、他国のカジノ事情があまり詳しくないはずなのだが、このゲームのおかげで習得でき、某誌でギャンブルに関するコラムまで執筆しているほどだ。

考えてみると、他のゲーム機は早くから競馬やパチンコなどのギャンブルソフトが出ていたが、メガドラは、今度出る「パチンコクーニャン」が初めてである。ギャンブルではないけれどギャンブル的要素をもっている麻雀は「ぎゅわんぶらあ自己中心派」などがあるものの、メガドラの麻雀ゲームはギャンブル精神があまり感じられず、私にとってはもの足りない。

「パチンコクーニャン」にはぜひとも成功してほしいものだ。もし売上がよければ、これからこのジャンルのソフトが増えることが期待でき、競馬ゲーム、カジノゲームも夢じゃなくなる。

ちょっと、とりとめのない話になってしまったが、要するに、大人の楽しめるギャンブルゲームがもっと出ないかなあと思う毎日なのである。

GAME ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ 初体験のススメ　パチンコ

今や、全国に１万６千店以上、15兆円産業のレジャーの王様だけど、起源には色々な説がある。その１つが、アメリカシカゴ生まれの「コリントゲーム」。釘を打ち込んだ逆Ｕ字形の盤上で、玉を棒で突いて、くぼみに入れる遊び（簡素な野球盤みたいなものかな）は、駄菓子屋に集まる子供たちに「パチパチ」と呼ばれて親しまれていた。

大正の末に縦型になり、突き棒がバネ仕掛けのハンドルになると、その音から「ガチャンコ」と呼ばれて、子供相手から、盛り場の露店に置かれるようになる。

昭和５年に名古屋で、常設の遊戯場としての許可１号店が誕生。この営業許可条件が「子供はできない夜８時から０時まで」。こうしてパチンコは大人の夢を開かせる遊びになっていったんだね。

写真はパチンコクーニャン／ソフトビジョン

Sega Falcom ACT.14

セガ・ファルコム通信

Knowledge which is felt to be boring is of little use, but knowledge which is assimilated eagerly

S・F HOT LINE

ついにタイトルが発表された。読者の心境はいかに？ 数多くの「生の声」が届いている。キミはどう思う!?

●先月号の特集ページ読みました。僕の周りのファンは色々いっていたけど、僕個人はとても嬉しいです。待ってて良かったと、本当にそう思います。「S・Fらしさ」を追究したソフト作りに期待だ!!

（福島県／僕は味方だ）

●メイルがソニックキャラとして発売されるそうですね。ホントのことをいえば、ちょっと残念。私はパソコンを持っていないので、CD-ROMでメイルちゃんに会えると思っていたのに……。でも字幕入りなんて、ちょっと映画みたい。うん、シャレてるかも。

（神奈川県／大石美子）

●新潟県／先月号読んで泣いちゃった

やったぜ!! イースIV

●埼玉県／安住弘幸／18才

SEGA FALCOM IS NO.1

●矢野さん！ 「年間3タイトル以上」というコメント、確かに読みましたよ！ ホントですよね!? ね!? お金貯めて待ってるぞ！

（東京都／田島善弘・同意見多数）

●がんばれがんばれセガ・ファルコム。「ハードの台数を引っ張るラインナップ」を、早く発売しよう。オレはもう待ちきれんぞ！

（東京都／筒井慎二）

募集

タイトル発表にはいろいろな手紙が寄せられました。どれもセガ・ファルコムに期待しているものばかり。そこで募集。発表になった5タイトルに、どんな移植・リメイクをしてほしいか、こうしてほしい、などの要望を募集します。どんどん送ってください。

最近、SF HOTLINEがなくて淋しいよお～!! みんなでハガキを出そ～!! あてさきは↓だ!!

港区高輪2-19-13 NS高輪ビル ソフトバンク(株) BEEP!メガドライブ セガ・ファルコム通信係

●福井県／清水良枝／16才
——みなさんのお便り待ってます。

いいたいコラム

セガ・ファルコム取締役 矢野一隆の 仁義なき業界オチ⑦

ダイエットを始めました。4週間の成果、それもスーパーダイエットの成果を報告。66キロが10月26日現在61キロ、なかなかのものでしょ。目標は58キロ。YANO式ダイエットの3原則。酒は好きなだけ飲む（ダイエット中といえども生活のためのカロリーは必要なのだ）。オナカをすかさない。やりたくもない運動はしない（間違えてもカミさんのエアロビクスなどにはつきあわない）じゃあどうして痩せるのだということになるが、これは長くなるからソフトバンクから近日中に発売予定の「ゲーマーに贈るヘルシーブック」矢野一隆著のほうにゆずることにする。で、この原稿は鈴鹿サーキットで書いているのです。今日は土曜日だから雨の予選日、まだ始まっていないが、ピット前の特設スタンドで斜め下のマクラーレンホンダをのぞいているのです。これは日頃セガ・ファルコムの地道なレース活動が効を奏しているわけ。なんだ関係ないたって？ でも日本のイベントではF-1は、いまだに最高の観客動員力。今回だって多分18万人。こんなエンターテイメンツは他にないよっ。

バブルの崩壊、大不況とか、騒がれているけど、キチッとしたエンターテイメンツはなかなかがんばっているよね。ここまでは昨日書いて今日は決勝が終ったところだけど、ほめて損した。決勝レースでは、マクラーレンもウィリアムズもひどい。いくらチャンプが決定ずみといってもこれはないだろ。セナはさっさとリタイア。トップのマンセルは途中から2位のパトレーゼとつるみはじめて、あげくの果てがオーバーレブで火の車。第2ドライバーに1位2位をゆずるのが日本GPのクセなんてことになると、もう観にこないぞ。それに比べてライオンズとスワローズのまじめなこと。いいよナ、日本シリーズ、などとほめてまたコケるといやだからやめておこう。

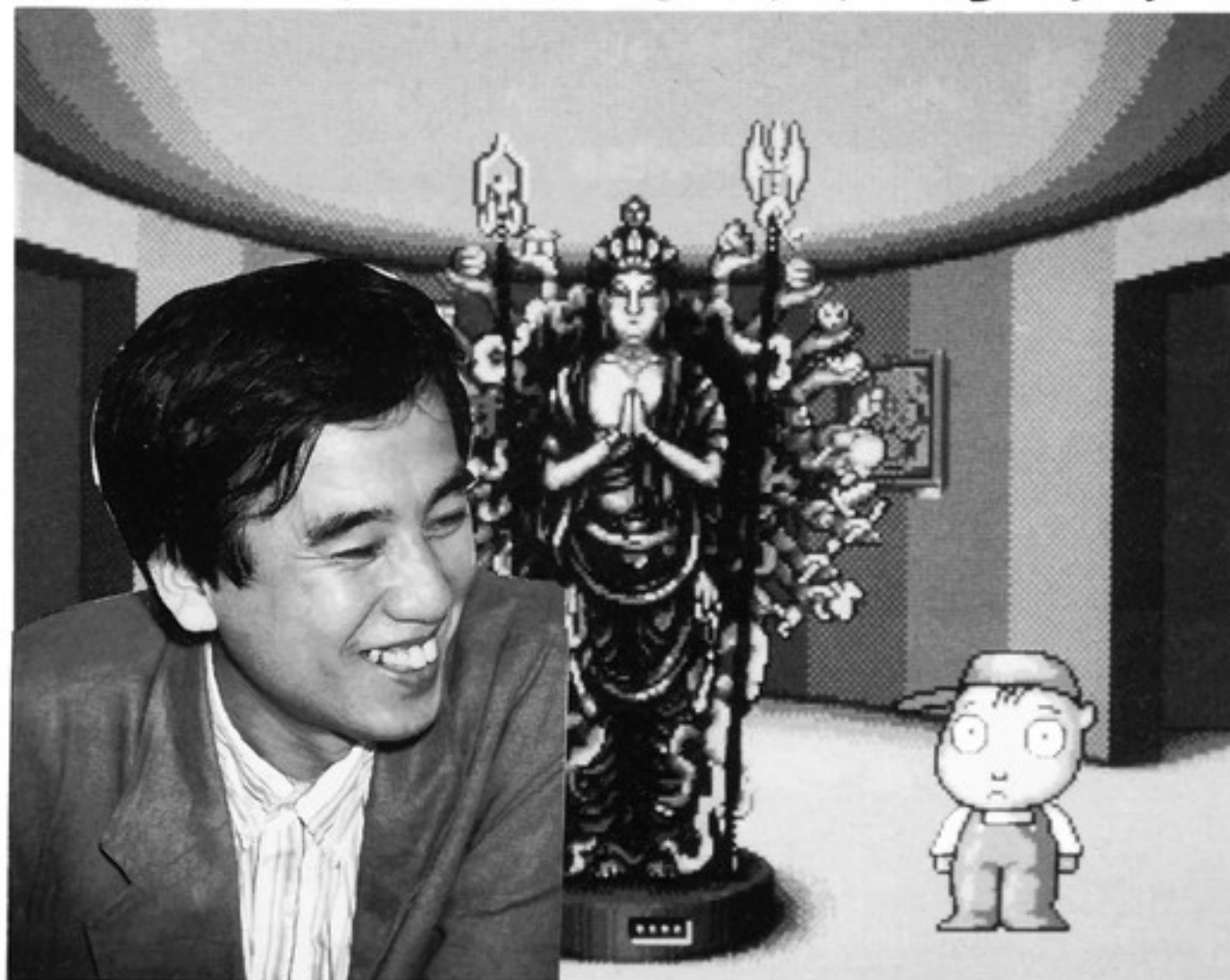
毎度おなじみの矢野さん。実は、元プロレーサーなのだ。レースが好きなわけだよね。

月刊 スイッチTIMES

1992年11月7日発行
BEEP!メガドライブ無責任編集
協力／㈱ワハハ本舗　オフィス　アイ

プチプチつぶしのためのプチプチゲーム

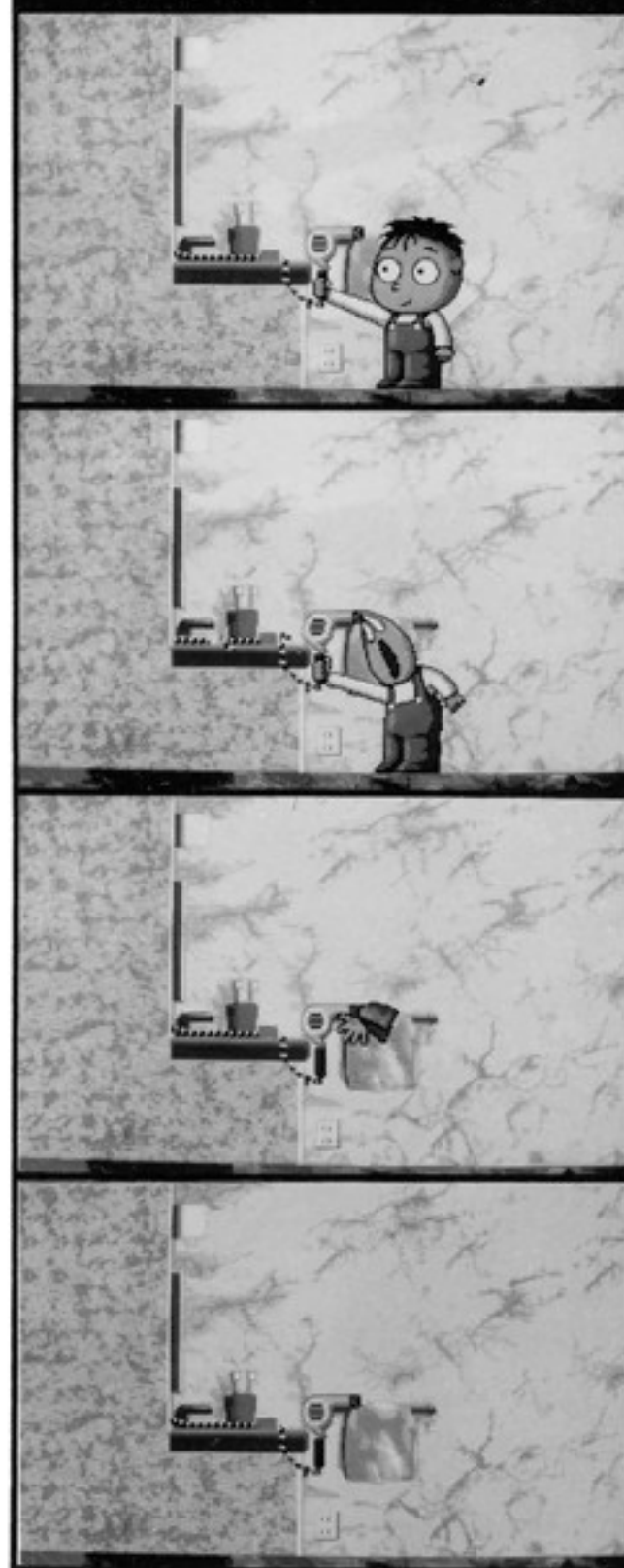
「スイッチ」というゲームは、とにかくギャグを見る、次から次と出てくるギャグを楽しむだけのもの。いうならばギャグのプチプチつぶし（梱包のときに使うビニールのプチプチをつぶす感じね）なんですが、本当に画面をプチプチつぶしていくだけのゲームがあったら、それはそれでもしかしたら面白いかもしれない──と思いはじめてしまった。

そこで今回は、僕の妄想のテレビゲーム、「プチプチつぶし」について書くことにする。

強力連載第2回。スイッチTIMESが読めるのはBEメガだけってことで、ワハハ本舗の支援を受けつつ連載はまだまだ続いていくのであった……。

究極の「プチプチつぶし」。それは、どんなゲームかというと──。

かわいいお尻がびっしり並んでいるプチプチ面。1つ1つのお尻をつぶしていくと、プッ、プッとかわいいおならの音がします。ところがなかにはブブブブといかにも下品な音を出すのがあったりして。

卵がびっしり並んでいるプチプチ面。ブチュッという音でつぶれて黄身が出てくるわけですが、なかにはエイリアンのようなモンスターの卵が混じっていたり、つぶす順番を間違えると全部の卵が割れてヒヨコがかえったり。そうなると今度は、ピヨピヨ鳴くかわいいヒヨコを1匹ずつつぶしていかないと先には進めません。残酷だな。

助けを求めるいろいろな人間の顔がびっしり並んでいるプチプチ面。「やめろ！」「ふざけんじゃねえぜ!!」「やめろよー！」とか叫んでいる男の顔をつぶすことはできても、「やめて」「お願い」「殺さないで」といっている女の子の顔をあなたはつぶすことができますか。1人1人「キァァァァァ」と悲鳴をあげながら血しぶきをあげてつぶれていくんですよ。悲惨だな──。

その他、「愛」「恋」「夢」「命」「友」とかの漢字がびっしり並んでいるプチプチ面、頭蓋骨がびっしり並んでいるプチプチ面といった奇妙なプチプチ面が君を待ちかまえている。そのすべてのプチプチ面をクリアしたときはじめて現れる最後のプチプチとは、はたして!?　といった展開のゲームなんですが、どうです。面白いと思いません。いや、これは面白い。アイデアを盗まれないうちシナリ

スイッチ4コマ劇場

嗚呼！ スイッチ開発状況

あいかわらず、東京都大田区にある地の果て海の側の開発部内でガンガンお仕事にいそしんでいる「スイッチ」スタッフに開発状況などをうかがってみたのであるが…。果して？

はっきりいって開発は、ちょっと遅れ気味。先月お伝えしたようにあまりにも膨大なグラフィックとギャグの嵐に苦戦中とのことである。それでも、現在グラフィックは、ほぼ起こしおわり、プログラム作業を怒濤のごとく進行させている。12月の"遊星セガワールド"で新しいバージョンが展示されるので期待して完成を待っててちょ。

今月の佐藤正宏のとりとめのないお言葉

僕が遭遇した最も淋しいゲーム、それは「ザ・野球拳」。画面の女のコとジャンケンし勝てば女のコが脱いでいく。勝ち続ける私に笑顔で脱ぐ女性、それは友人の中村京子（女優）であった。

ワハハ本舗通信

12月22日から24日まで、新宿・シアターアップルで「踊る座長対歌う梅ちゃん」を上演。踊る座長こと佐藤正宏が、ふんどしダンサーズを従えコーラスラインを踊れば、鼻から豆まきシャンソンの梅垣義明は、おむつコーラス隊とともに愛の賛歌を歌う。久本雅美、柴田理恵、吹越満らゲストも登場するクリスマス特別大興行。

☆なぜか？メガドライブが、おもしろくなってきた！☆

期待のゲームソフトがバカスカ登場。ベアーナックルⅡもいいけれど、早くダッシューしたいね？

MEGA DRIVE プラスワン
¥11,800
基本配送料 ¥1,600

MD	ベアナックルⅡ・死闘への鎮魂歌	1月14日発売 ¥5,500
MD	コナミのMD参入第一弾・8Mアクションで登場！12月25日発売 T.M.N.T.リターン	¥4,800
MD	さらにパワーアップで、楽しさ倍増で再登場！11月21日発売 ソニック・ザ・ヘッジホッグⅡ	¥4,600
MD	スーパー忍Ⅱ / G-LOK	12月11日 各発売 ¥4,600

☆年内の・新作MDソフト価格表☆

◎パチンコクーニャン	¥5,900	◎キャリバーフィフティ	¥5,800
◎ミッキー＆ドナルド	¥4,600	◎R.B.I.4ベースボール	¥5,400
◎マジンサーガ	¥4,600	◎忍者外伝	¥4,600
◎ホリーフィールドボクシング	¥5,500	◎GODS	¥6,200
◎ぷよぷよ	¥3,300	◎ゼノン2	¥6,000
◎パワーアストリート	¥5,900	◎ジャンカーズ ハイ	¥6,000
◎ランパート	¥4,600	◎サイドポケット	¥5,500

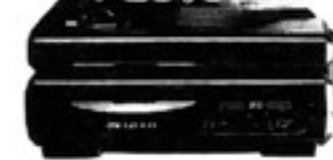
●広告の価格は通信販売・店頭販売共通価格です。（広告有効期間11月末日まで）

MDソフトの在庫あと少しコーナー

ゴールデンアックスⅡ	¥2,800
スーパーH.Q.	¥4,600
チキチキボーイズ	¥3,900
スパイダーマン	¥1,500
スピードボール	¥4,200
スライムワールド	¥3,800
スペースハリアーⅡ	¥2,200
ソーサルキングダム	¥3,800
プロフットボール	¥4,800
クライング～亜生命戦争	¥4,600
ちびまる子ちゃん	¥1,600
ソニック・ザ・ヘッジホッグ（箱ナシ）	¥2,500
トップ・プロゴルフ	¥4,800
熱血高校ドッジ・サッカー編	¥3,800
バッド・オーメン	¥3,800
テクモワールドカップ92	¥2,800
北斗の拳	¥2,800
港のトレイジア	¥2,500
機動警察パトレイバー	¥5,500

MD・ソフト超安特価のご案内だよ～

A・セナ・モナコGPⅡ	¥2,900	スプラッターハウス2	¥3,800
アウトラン	¥2,200	ダイナブラザーズ	¥5,800
アリシア ドラグーン	¥4,400	ダブルドラゴンⅡ	¥2,800
アドバンスト大戦略	¥3,500	大航海時代	¥6,200
ヴィクセン357	¥5,800	大魔界村	¥3,500
エイリアンストーム	¥2,500	D・ロビンソン・バスケットボール	¥1,800
エアーマネージメント	¥8,800	炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,200
オリンピックゴールド	¥1,800	忍者武雷伝説	¥2,200
球界道中記	¥2,200	熱血高校ドッジ・サッカー編	¥3,300
キングコロッサス	¥2,800	ひょっこりひょうたん島	¥1,800
グランドスラム	¥4,200	ブルーアルマナック	¥2,800
ザ・スーパー忍（ニューバージョン）	¥3,800	ベアーナックル	¥3,500
三国志Ⅱ（光栄）	¥7,800	夢幻戦士ヴァリス	¥2,800
サンダーフォースⅣ	¥5,800	メガトラックス	¥1,500
サンダープロレス列伝	¥3,500	モンスターワールドⅢ	¥2,200
シャイニングフォース	¥2,800	雷電伝説	¥2,500
修羅の門	¥2,200	ランドストーカー	¥5,800
J・モンタナボール2	¥2,200	ロードブラスターズ	¥3,500
ストームロード	¥2,800	ワールドカップサッカー	¥3,800

MCD・ソフト激安コーナーだよ～！

MEGA-CD ¥28,800
基本配送料 ¥1,600
MD・バックアップRAM ¥4,400

MC ファイナルファイトCD	11/20 ¥5,500
MC 電忍アレスタ	¥4,600
MC ダークウィザード～	12月発売予定 ¥4,400
MC アフターバーナーⅢ	11/20 ¥5,800

笑ウ せえ るすまん	1/14 ¥5,500	アイルロード	¥5,200
シムアース	1/29 ¥5,500	アーネストエバンス	¥2,800
Aランク サンダー	1月予定 ¥5,200	クイズスクランブルSP	¥2,200
ロードブラスターFX	12月予定 ¥ ☎	天下布武	¥2,800
ポップランド	12月予定 ¥ ☎	プリンス・オブ・ペルシャ	¥3,800
天舞メガCDスペシャル	12月予定 ¥ ☎	ライズ オブ ザ ドラゴン	¥3,800
カプコンのクイズ殿様の野望	¥5,400	ワンダードック	¥3,800
ゆみみみっくす	11月予定 ¥5,500	コズミックファンタジー	¥特価☎
ブラックホールアサルト	¥4,600	デトネイターオーガン	¥特価☎
プロ野球スーパーリーグCD	¥5,500	サンダーストームFX	¥特価☎
ぎゃんぶらあ自己中心Ⅱ	¥5,500	ノスタルジア	¥1,800

☆ドナルドダック☆ミッキーマウス☆コラムス☆バトルマニア☆重装機兵レイノス◎全品各1,800円

★ウィップラッシュ	¥600	★ヴァーミリオン	¥600	★フォーゴットンワールズ	¥1,800	★火激（KA・GE・KI）	¥1,000	★グラナダ	¥800
★ツインクルテール	¥3,800	★エレメンタルマスター	¥1,500	★JUJU伝説	¥1,500	★スタークルーザー	¥1,600	★スーパーエアーウルフ	¥1,500
★ジノーグ	¥1,600	★ターボアウトラン	¥1,900	★バットマン	¥1,800	★達人（TATSUJIN）	¥1,800	★ダーウィン4081	¥600
★ディックトレイシー	¥1,000	★TEL・TELスタジアム	¥1,800	★トージャム＆アール	¥1,600	★ファンタシースターⅢ	¥1,000	★ファーストテストワン	¥1,500
★バハムート戦記	¥1,200	★フェリオス	¥600	★スーパーサンダーブレイド	¥1,800	★モンスターレアー	¥600	★ジェルマスター	¥1,200
★セイントソード	¥1,500	★レンタヒーロー	¥2,800	★ワードナーの森	¥1,500	★ワニワニワールド	¥1,200	★ヘビーユニット	¥1,500
★究極タイガー	¥1,500	★M・J・ムーンウォーカー	¥1,500	★カメレオンキット	¥2,800	★魔物ハンター妖子	¥1,800	★マスター・オブ・モンスター	¥1,600

GAME・GEAR
¥12,800
基本配送料 ¥800

バットマンリターンズ	¥2,800	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	¥2,700
シャダムクルセイダー	¥3,900	ベアーナックル	¥2,500
ファンタシスター外伝	¥3,200	The GG忍2	¥2,500
チャックロック	¥2,800	クニちゃんのゲーム天国	¥2,500
オリンピックゴールド	¥2,400	シャイニングフォース外伝	¥3,900
炎の闘球児ドッジ弾平	¥2,400	ミッキーマウスの魔法のクリスタル	¥2,800

クニちゃんのゲーム天国	¥1,400	超プロ野球'92	¥2,200
ザ・プロ野球'91	¥600	ドナルドのラッキータイム	¥1,600
ザ・GG忍	¥1,600	忍者外伝	¥1,800
スーパーモナコGP	¥1,200	パット＆パター	¥1,200
スペースハリアー	¥2,200	ひょっこりひょうたん島	¥2,200
A・セナ・モナコGP2	¥2,600	マジカルパズル・ポピルズ	¥1,800

"ウッソー！またハズレソフトを買っちゃった、グヤジー"こんな経験おまへんか？

☎0990-30-0038番にお電話ください。（情報料・都内1分間約40円）

ゲームバンクのテレホンサービスは、皆さんの知りたいゲームに関する情報を正確に、より早く提供する番組です。たとえば！◎全機種のゲームソフトを総合した予約の人気順位◎専門誌も知らないマル秘の特ダネ裏話などの情報。君の欲しいゲームソフトが当たるクイズもあるよ！番組の最後のキーワード・希望ソフト名と番組を聞いた月日をハガキに書いてゲームバンクに送ってネ。締切りは毎月25日だよ！ただし毎月応募総数500名様で締切ります。抽選の上で毎月5名様に、ご希望のソフトをあげちゃうよ！当選者の発表は賞品の発送をもって換えさせてね。ゲームバンクのテレホンサービスは貴方の貴重な情報源です。（提供番組の内容は毎週月曜日に変更いたします）〒175 東京都板橋区高島平9-1-9 ゲームバンクテレホンサービス係まで

◎商品代金のお振込み先銀行・三和銀行 高島平支店 普通口座番号［1002000］ゲームバンク

アンケートハガキの書き方1-2-3（ワン ツー スリー）

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていってください）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

（例1）

年齢12歳の場合

（例2）

これから買いたいと思っているゲームはなんですか？（031のとき）

❶性別

①男性
②女性

※**❷年齢**

❸学校・職業

①小学生 ②中学生 ③高校生 ④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

※**❹MDソフトの所有本数は？**

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（いくつでも）

①ファミコン通信 ②Vジャンプ ③月刊ＰＣエンジン ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥メガドライブFAN ⑦Theスーパーファミコン ⑧ログイン ⑨マル勝スーパーファミコン ⑩HIPPON SUPER ⑪その他

❻本誌で面白かった記事を5つ下からあげてください。

❼本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

①ＢＥメガデータランド
②ＢＥメガドッグレース
③ＢＥメガ読者レース
④ＢＥメガＣＭ探偵団
⑤RACING FREAK
⑥ニュース＆インフォメーション
⑦BE MEGA AM NETWORK
⑧GENESIS INFORMATION
⑨ドラえもん
⑩新作スクランブル
⑪びーぷるランド
⑫ソニック通信
⑬シムス通信
⑭マルチメディア宣言
⑮ＢＥメガパラノ帝国
⑯三國志III
⑰パワーアスリート
⑱T.M.N.T.
⑲ぷよぷよ新聞
⑳ミッキー＆ドナルド
㉑Junker's High
㉒メガドライブアカデミー賞前夜祭
㉓クライマックス絶頂王国
㉔サードパーティーやりたい放題
㉕本音で迫るゲーム業界
㉖くぎづけ！ ゲーム体験記
㉗セガファルコム通信
㉘スイッチTIMES
㉙特集 ソニック2
㉚聖魔伝説「3×3EYES」
㉛ぎゅわんぶらあ自己中心派2
㉜アフターバーナーIII
㉝ルーカスアーツ社インタビュー
㉞電忍アレスタ
㉟タイムギャル
㊱ロードブラスターFX
㊲アネット再び
㊳AYA
㊴天舞メガＣＤスペシャル
㊵サイボーグ009
㊶ゆみみみっくす
㊷TERA PC COLLECTION
㊸「ラングリッサー2」発売促進計画
㊹BEEP！ GAMEGEAR
㊺サンダーバーズARE GO GO！
㊻ＢＥメガ裏技リーグ
㊼BINARY ANALYSIS／渋谷洋一
㊽OH！NEOGEO
㊾とじこみ付録 ランドストーカー

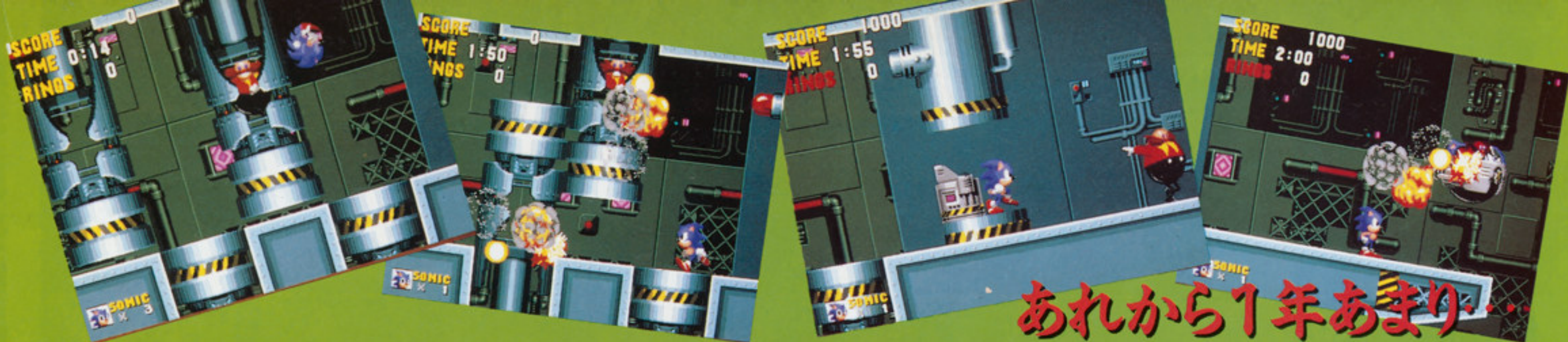
❽今、あなたにとってビデオゲーム（メガドラ）は何番目に大切なもの（事）ですか？（1つだけ選んでください）

①1番目
②2番目
③3番目
④4番目
⑤5番目
⑥6番目
⑦7番目
⑧8～10番目
⑨10番目以下
⑩特に大切だとは感じない

❾あなたがもっているマシンを教えてください（いくつでも）。

①メガドライブ
②ファミコン
③ＰＣエンジン
④PCエンジンCD-ROM²（DUOを含む）
⑤スーパーファミコン
⑥NEOGEO
⑦ゲームボーイ
⑧ゲームギア
⑨MEGA-CD
⑩PC-9801シリーズ
⑪X68000シリーズ
⑫FMタウンズ
⑬TERA DRIVE
⑭WONDER MEGA
⑮その他

※**❿これから一番買いたいと思っているゲームは何ですか（下から1つだけを選んで、3ケタのナンバーを使って答えてください）。**

001 三國志III
002 ボールジャックス
003 Junker's High
004 ミッキー＆ドナルド ふしぎなマジックボックス
005 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2
006 パワーアスリート
007 魔天の創滅
008 サイドポケット
009 忍者外伝
010 ぷよぷよ
011 ランパート
012 R.B.I.4ベースボール
013 ガントレット
014 マジンサーガ
015 ゼノン2
016 GODS
017 メタルファング
018 G-LOC
019 Cal.50
020 中嶋悟F-1スーパーライセンス
021 スティールタロンズ
022 ブギウギボーリング
023 ベアナックルII
024 ロードライアット
025 Ｊリーグ チャンピンサッカー
026 騎士伝説
027 ゴールデンアックスIII
028 ファンタシースターⅣ
029 ラングリッサー2
030 ザ・スーパー忍2
031 メガロマニア
032 スラップファイトＭＤ
033 洗脳ゲームTEKIPAKI
034 パチンコクーニャン
035 チャックロック
036 沈黙の艦隊
037 バットマンリターンズ
038 バトルトーズ
039 タズマニア
040 クラスティーズファンハウス
041 ザシンプソンズバートVSザスペースミュータンツ
042 魔神転生
043 タイムギャル
044 プロフットボール
045 プロホッケー
046 ロード・ラッシュ
047 CURE BALL
048 ドリームチームUSA
049 ザ・キックボクシング
050 F22インターセプター
051 ヨーロッパ戦線
052 デザート・ストライク
053 T.M.N.T.
054 ロードブラスターＦＸ
055 ダークウィザード
056 アフターバーナーIII
057 電忍アレスタ
058 ゆみみみっくす
059 ぎゅわんぶらあ自己中心派2
060 Ａランク サンダー
061 カプコンのクイズ殿様の野望
062 Vay～流星の鎧
063 天舞メガＣＤスペシャル
064 ファイナルファイトＣＤ
065 聖魔伝説「3×3EYES」
066 ポップンランド
067 PRESENCE ノスタルジアII
068 シムアース
069 銀河鉄道999
070 スイッチ
071 ソニック・ザ・ヘッジホッグＣＤ
072 サイボーグ009
073 ウイングコマンダー
074 デバステイター
075 幻影都市
076 テラフォーミング
077 ハイムドール
078 シルフィード
079 AYA
080 ジャガーXJ220
081 ウルフチャイルド
082 IIIRD WORLD WAR
083 マイト アンド マジックIII
084 笑ゥせえるすまん
085 メリーゴーランド
086 アルスラーン戦記
087 アークスI・II・III
088 大封神伝
089 パワードリフト
090 ニンジャウォリアーズ
091 ナイトストライカー
092 シュヴァルツシルト
093 アネット再び
094 シスターソニック
095 スーパーブランディッシュ
096 スーパー大戦略III
097 ハイパーロードモナーク
098 イース・マスクオブザサン
099 ロードス島戦記
100 リスキーウッド
101 ファリーフレンズ
102 PGAツアーゴルフ
103 スプラッターハウスPART3
104 ローリングサンダー3
105 ドラえもん
106 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
107 マルチ野球'93
108 リアルファイターズ
109 HUMMER

あれから1年あまり・・・

特集 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

超音速伝説ふたたび

セガを象徴する世界の人気者が再びその姿を現わす！

1991年7月26日、前作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」はセンセーショナルな高速スピードとともに、鮮烈なデビューを飾った。

とくにソニックのキャラクターやスピード感は登場当時最高級の絶賛で評価され、本誌のBEメガ読者レースでも、アクションゲームながら初登場1位、6カ月連続1位という大記録を打ち立てている。またソニック旋風は日本だけでなく、海外でも一気に広がり、スーパーファミコンとのシェア争いに大きな役割りをはたしたのも記憶に新しいところだ。

ゲームキャラクターだけでなく、いまやセガのシンボルといえるソニックは、唯一マリオと肩を並べることのできるゲーム界の世界的なヒーローといえるだろう。

……そして、前作から1年4カ月。ついにソニックが帰ってきた！　ＵＦＯキャッチャーのぬいぐるみや、数え切れないほどたくさん登場したキャラクターグッズ、そしてＪリーグ「ＪＥＦユナイテッド」のユニフォームに疾走するまでになったソニックは、長い沈黙を破って再びゲームの中に帰ってきたのだ。

11月21日に、全世界に先駆けて発売される「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」は、はたして前作を超えるデキなのだろうか。そして、あの超音速伝説をふたたび巻き起こすことができるのか？　その答えはこの特集を見ることで、たぶんわかるはずだ。

全世界で再び大ブームを巻き起こす予感をソニック2の魅力とともに感じてくれ。

2のサウンドももちろんドリカムの中村正人氏が！

「ここ1カ月のロンドン滞在中、あちらこちらのゲームショップからソニックの音楽が流れているのを耳にし、爆発的ブームを肌で感じることができました。"ゲームに国境はないのだ"と、そんなふうに思っています。ソニック2のサウンドも前作にも増してスピード感、そしてスリル感を盛り上げるべく制作しました。もしかしたらソニック2のなかで、ドリカムの曲が聴けるかもしれません。お楽しみに！」　'92.9 ロンドン、フラットにて

中村正人(Dreams Come True)

ZONE1 EMERALD HILL

愛機・トルネード号のプロペラをパタパタさせながらソニックがやってきたこのゾーンは、カオスエメラルドが眠るといわれる幻の島・ウエストサイドの一角だ。南国っぽい樹木とさわやかな背景が、前作のグリーンヒルを思い起こさせてくれるぞ。

アイアイ

近づくと木の実を落としてくるおサルさん。

勢いをつけて駆け抜けるコークスクリューループ。メビウスの輪みたいだ。

丸くなってもテイルスのしっぽだけはフサフサなびいていたりする。いいねぇ。

愛機と武器が合体！

エッグマンもカオスエメラルドを求めてこの島に来ていたのだ。しかも今回はいろんなアタッチメントで攻撃してくるぞ。

ガブッチョ

前作のバタバタよりもいかつくなってるぞ。

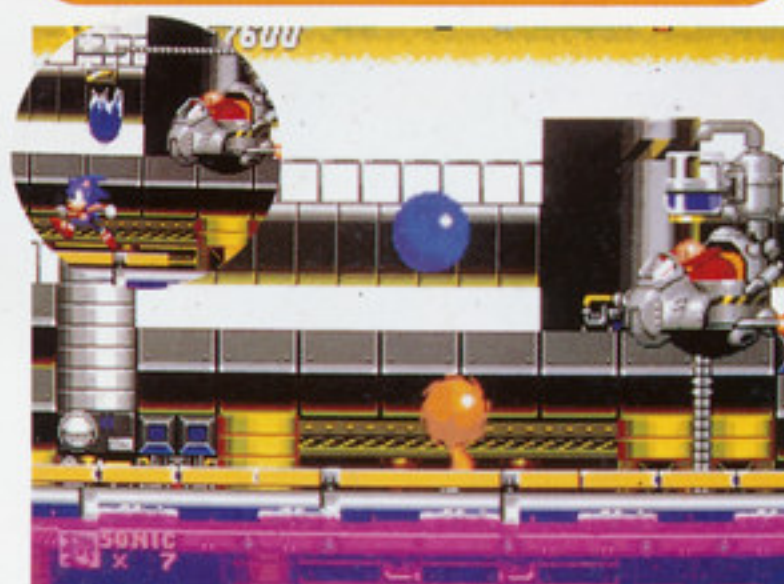
ZONE2 CHEMICAL PLANT

ここはエッグマンの化学工場。あちこちにあるパイプを通り抜けたり、超高度の坂道を急降下したりと、ソニック2ではいちばんスピード感が味わえるゾーンだ。ACT 2で得体の知れない液体が注入されるシーンでは、穴落ちでのミスに気をつけたい。

グラバー

天井からいきなりガシっとくる。けっこうイヤラしいヤツ。

冷たいイメージの地形と、背景のドライなビルとの対比がシブい。

下からせまる液体には触れても平気。だけど長時間ひたっているとおぼれてしまう。

ここをダッシュするときの速度は目が追いつかないほど速い！

今度のは浄水機能つき？

吸い上げた液体をバシャっと落とすエッグマン。キレイな水にしてくれるのはライバルに対する礼儀？

ZONE3 AQUATIC RUIN

ワサワサと茂る緑が目にやさしいゾーン。ここはループが複雑に入り組んでいるけど、スピンダッシュでガンガン進める気持ちいい場所だ。しかし、柱から発射される矢で後頭部をプスっとやられやすい。それと、水中にハマったら途中で息継ぎを忘れないように。

スティンガー

こいつはビートンのニューバージョンかな？

ブンブン

3匹での編隊飛行でまとわりつく。

ハンドリル

ときどき壁のなかからバコンと出るヤツもいる。

ピラーナ

水中での強敵。追いかけがしつこいぞ。

ランダー

いやなタイミングでポンと出る弾に注意。

生い茂る新緑に突入

こういった、葉が密集しているところへ突っ込んだりジャンプしたりすると、落ち葉がバサッと舞うぞ。

一見このループに乗りそうだが、じつは立体交差になっていてまっすぐ進める。

トンカチでの殴りはない

てっきりトンカチを武器にするのかと思ったら、柱を叩いて矢を飛ばしてくる。普通のジャンプでは攻撃が当たらないぞ。

SONIC THE HEDGEHOG2 ~STORY~

ソニックはいつもの気ままな冒険の途中、偶然その島を発見した。気持ちのいい緑の草原が広がる小さな島だった。「よし、しばらく休んでいこう」。ソニックの愛機トルネードは、排気煙で白い弧を描きながら島影に滑り込んだ。そしてそれを追いかけるかのように光る物体が島の反対側に消えていった……。

そこは幻の島と呼ばれるウエストサイドアイランドだった。遠い昔、その島の人々は不思議な石を使って文明を発展させ、繁栄を手にした。しかし、その繁栄も石の使い方を誤った人々により、一夜にして無に帰し、石は島のどこかに封印されたという。

島に着陸して数日……。ソニックは自分の後をつけてくる気配に気づいてた。それはマイルス・パウワー……小さなキツネだった。島の動物たちは、彼をテイルスと呼んでいる。2本あるシッポのためいじめられることが多かった彼は、ソニックを見て「ボクもかっこよくなりたい」と思い、ソニックの後を追いかけ回すようになった。もっとも、ソニックは気にする素振りも見せないようだが……。

ある昼下がり、森のほうで閃光がきらめいた。そこには赤く燃え盛る森と、地面を掘り起こすロボットたちがいた。「エッグマンめ……」。ソニックは森をにらみつけ、走り出した。マイルスも後を追う。またしても、エッグマンがカオスエメラルドを狙って動き出したのだ。さあ、役者は揃った。冒険と感動の幕が、いま再び切って落とされる！

ZONE4

CASINO NIGHT

セガ社自慢の体感ピンボールと体感スロットでお遊びください

まさに名前どおりのエンターテイメント地帯。きらびやかな装飾が施されたエレベーターに乗って、VIPの気分を味わったら、スロットマシンで豪遊だ！

ボールのかわりになるのはもちろんソニック自身。フリッパーでポンとはじいてスイッチに放りこんでやろう。テイルスやソニック、そしてエッグマンなど、揃った絵に応じてリングがもらえるぞ。

それに飽きたら別の場所でピンボールを楽しむのもいいかもね。敵もほとんどいないから初心者の接待にもいいぞ。

ジャックポット？ それともスッテンテン？

うまく狙え！

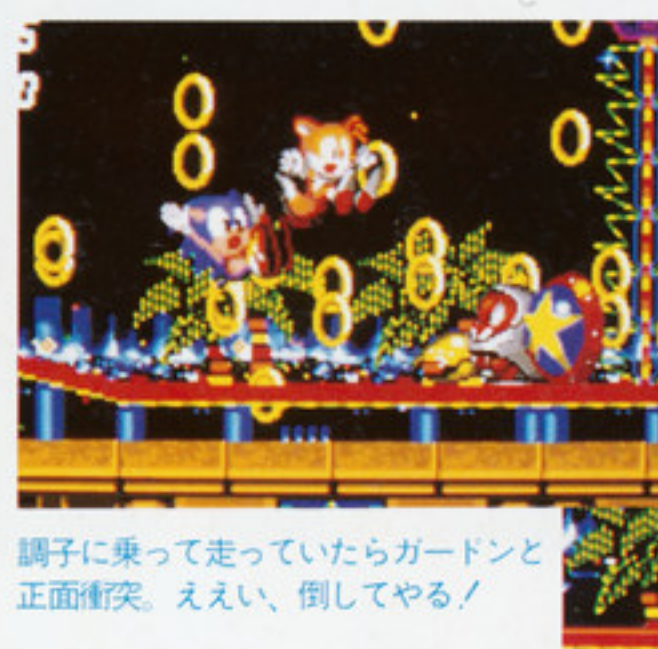
フリッパーではじいてスロットマシンへGO。慣れれば一発でスポッとスイッチに入れるよ。

ソニックやテイルスが揃うとリングがガッポリ。何度でも回せるからガンガン稼ごう。

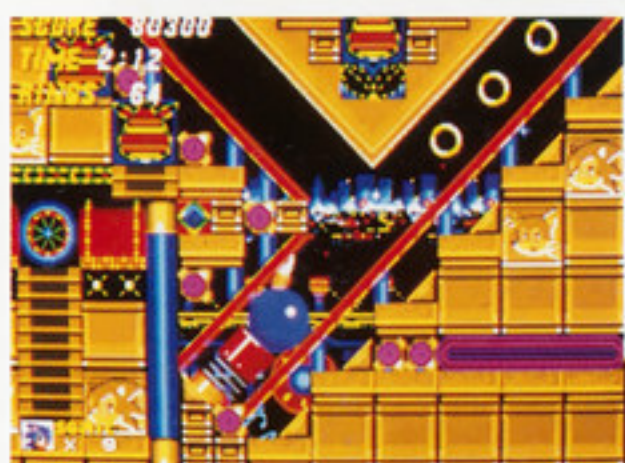
いやっほう！

痛いってば！

エッグマンが揃うとトゲが刺さってリングがパアに。ミスにはならないけどキツいなあ。

ソニックの体当たりもなんのその

しかし前方と頭上からの体当りは楯でボヨンとはじいてしまう。つまり死角は……。

調子に乗って走っていたらガードンと正面衝突。ええい、倒してやる！

バネをギリギリたわめて

ボタンを押し続けてプランジャーを引く。いっぱいまで引いたら一気に発射だ！

発射!!

トラック野郎ばりのギラギラ電飾に目がくらむ

背景とのコーディネイトを考えたのか、エッグマンも愛機をキンキラに光らせて登場だ！　ヤツの愛機下半分には体当たりが効かないけど、けっこう簡単な倒し方があるから自分で見つけてみよう。

下のアームでソニックをつかむその姿はまるでUFOキャッチャー

わざわざこんなカッコでお出ましなんて、エッグマンのヤツもけっこう楽しんでるんじゃないだろうか？

メカに強い愛すべき相棒

Miles "Tails" Prower

マイルス　テイルス　パウワー

性別：男　**年齢**：8才(地球年齢)

素性：出生地は不明。小さい頃は、2つの尾のためにいじめられていたが、ソニックとの出会いが、テイルスの性格を変えた。ソニックの後を追いかけながら、ソニックのようになろうと努力している。また、彼は優れた能力をもっていて、とくに機械いじりや運転などは人並みはずれている。

好きなもの：機械(速いもの)、クリスマス、キャンディケン（アメリカのミントキャンディ）

ソニックに遅れまいと、2つの尻尾を旋回してついてくるテイルス。

ご休憩ポーズは、ソニックに負けず劣らず。テイルスの動きにも注目しよう。

ZONE5 HILL TOP

針葉樹林が茂る高地と灼熱の罠の見事なコントラスト

ゾーン1に似ているけど、雲間から絶壁が突出している遠景や、そこかしこに針葉樹林が茂っているところを見ると、ここはかなりの高地みたい。

ここは、大きく分けてシーソーとバネで上へ上へと跳びはねていくルートと、カゴみたいなものを乗り継いで下っていくルートがあるぞ。また、近くに活火山でもあるのか、溶岩がグラグラ煮えたぎっていたり、いきなり地形が動いたりと、大自然が猛威をふるう地帯があったりしてけっこう難しいかも。

いつもいっしょの2人

なんだか懐かしいぞぉ！

うごめく地形！

行き止まりかと思ったら地面がせり上がってくる。天井にはさまれるなよ。

迫る溶岩！

今度は溶岩があふれてきた！　ここは浮遊する足場だけが頼りだ。

「何があってもついていきます」ってな感じでよりそうテイルス。うんうん、本当にかわいいヤツよのう。

おお、これは加速チューブじゃないか。「2」でも健在だったんだねえ。

こいつはウニウニじゃなくてゴーラ。例によって弾切れになればただのカモ。

カゴに乗ってゆったり。ところがコイツは終点にくるとブチンとロープが切れてしまうんだな。

頭上をよく見ていないと「つんつん」の殻にやられちゃうぞ。あやうしテイルス。でも無敵だからな。

耐熱仕様で溶岩だって平気の平左

エッグマンとの第3ラウンドは、前作のマーブルゾーンの発展形みたいな展開になる。愛機を溶岩にも負けない装甲で固めたエッグマンは、炎とナパームのダブルアタックで迫ってくるぞ。2人プレイでテイルスにアシストしてもらうとすごく楽だ。

左右の溶岩から現れては火炎を放射。1人プレイだとテイルスがこれによく焼かれる。そういうときって、ちょっと悔しかったりする。

エッグマンは引っ込むときにナパームを飛ばしてくるけど、これは簡単によけられる。テイルスのキョトンとした表情がまたいいんだ。

再現!! 世界のソニック・ブーム

発売以来、各方面で話題を振りまいたソニック。世界を股にかける彼の生きざまは一服のフィニッシュコーワのようなさわやかさがある。

●昨年全米で放映され大反響のソニックVSマリオの比較広告

●海外のみ発売のCD

CDとはいってもミュージックCDのこと。輸入レコード店で手に入る。BMG Ariola Hamburg GmbH

●ソニックのアトラクション

8月のAMショーで出展された娯楽機器にも、ソニック関連品が……。

●海外ゲーム誌もソニック絶賛

海外のゲーム誌でも評価が高いソニック。ほとんどが大特集なのだ。

ZONE6 MYSTIC CAVE

地底に眠る神秘の鍾乳洞！ホタルの明りがまぶしく映える

ここはかなり昔からある洞窟らしく、足場が腐っていて、乗ったとたんにガラガラと崩れたり、意表をつかれる位置からガキーンやトゲが飛び出したりと、常に気を抜けないゾーンだ。とくにフラッシャー（ホタル）はお尻が光っているときは無敵なので、リングを集めているときは出会い頭にぶつからないようにね。

内部を探索していると行き止まりにちょくちょくぶつかるけど、そういう場所にはたいてい長い蔓が伸びているはず。これにぶらさがると……。

やられてばかりでかわいそうなテイルス…

１人プレイだとあわれなくらいにトラップのえじきになるテイルス。ああ……。

ガキーンを自分だけかわしたソニック。この薄情者め～。

蔓がスイッチなのだ

今回新たに加わったアクションの一つに、この「ぶらさがり」がある。足をブラブラさせたりもする。

ソニック2では前作と同様に、障害物を動かしたりする仕掛けはさほど多くはない。

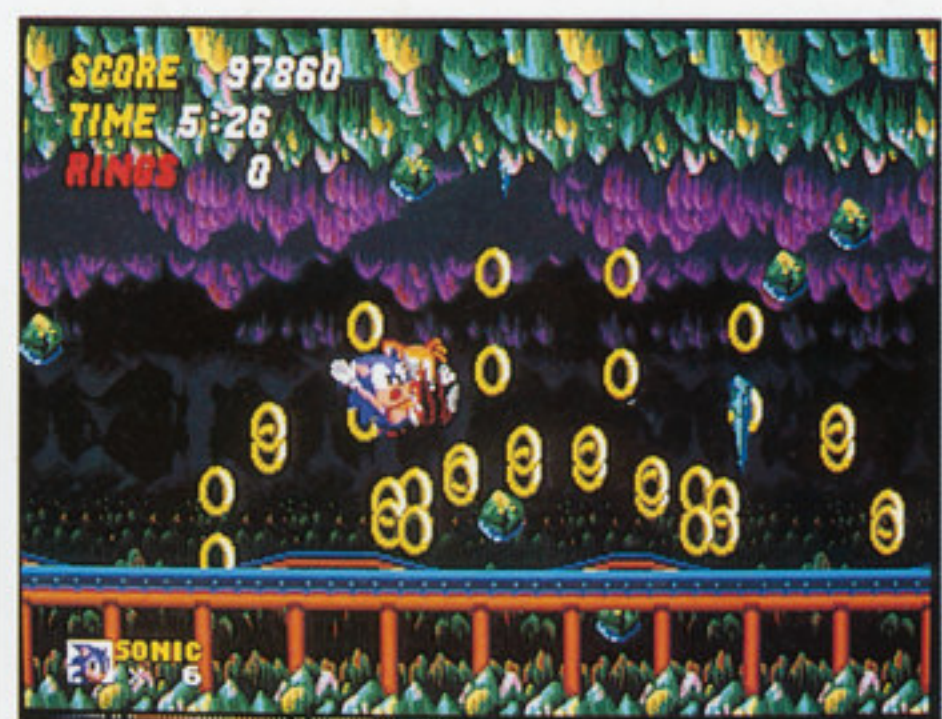
ここの足場どうしがぶつかったときの「スコン」という音を聞くと、なんとなく脱力感に襲われる。

表情が豊かになったソニック

前作では小生意気なイメージばかり目立っていたソニック。そんな彼が体だけでなく性格まで丸くなってるおチャラケます。

前作より大幅に増えたキャラの動作パターン

「ソニック２」はゾーン数だけでなく、動きのパターンも豊富になった。たとえばスプリングボードで飛んだときなんかは、空中で体をひねるようにクルリと回転するのだ。しかもここに掲載した連続写真は、その一部でしかないのだから驚きだね。

落石ボロボロ！頭上注意！

いきなりの落石。でも、とがっているヤツ以外は当たらない。

ZONE7 OIL OCEAN

清冽なる大海が油で汚された許すまじエッグマン！

エッグマンの仕業によってオイル汚染した海の上を進むゾーン。遠くでゆらめいている夕日が印象的だ。途中にはオイルびたしでツルツルになった足場があって、せっかくのスーパースピンダッシュも封じられてしまう。また、オイルといっしょに海へ落とされてしまうトラップもあって、さすがに難易度が上がってきているのを実感させられる。そうそう、誌面では伝えようがなくて残念だけど、「プリンス・オブ・ペルシャ」みたいなBGMも不思議としっくりしているぞ。

吹き上げる風でフワ～リ

下から吹くプロペラの風を利用してフワフワと空中遊泳。

押せ押せソニック！

手動(?)のバネをムギュッと押して加速力を得るところも。

シードラ＆オクター

このゾーンの敵は、シードラ（タツノオトシゴ）とオクター（タコ）の2種類。シードラの卑怯な弾には注意だ。

黒い海の恐怖

オイルの海に落ちたら体が沈みきる前にジャンプで脱出！

謎の吸引機

スポッと吸われてあちこちに飛ばされてしまう謎の装置だ。

この人がソニック生みの親、中裕司氏だ

な、なんと本邦初公開のこの人こそソニック1、2の開発者の中裕司さんなのだ！

ソニック2開発のため、去年の8月からセガ・オブ・アメリカに出向いていた彼は、今回一時帰国した際に特別インタビューにこたえてくれたのだ。「2Pプレイは幼い子供でも楽しく遊べるように企画当初から用意していました」と自信も満々。セガの代表的なヒットメーカーの1人、中裕司氏は、来月号の記事とともに期待大だぞ。

代表作はソニックのほか、マークIII「北斗の拳」「ファンタシースター」、メガドラ「ファンタシースターII」「大魔界村」と名作ぞろいの中氏。

ソニック2の真髄はこの先のゾーンにある！

今回はざっとゾーン7まで紹介したけど真の意味でのソニック2はこの先のゾーン、それもカオスエメラルドをすべて揃えてソニックの姿に変化が訪れたときに全貌が……。

CONTINUE

来月号を待つのだ！

その他セガがぶち上げるソニック関連企画

《ソニック2全国選手権大会》

ソニック2のスピード感と魅力をより味わってもらうため、セガでは全国規模でのゲーム大会を開催する予定だ。全国を7つに分けたブロックごとに、各地方店頭において1月から地区予選を開始し、3月下旬に決勝会を行なう。詳しくは続報を待っていてほしい。

《JEFユナイテッドとのタイアップ》

Jリーグ・ナビスコカップでも大活躍のJEFユナイテッドの特大駅貼りポスターにソニックが登場し、発売日を告知する。連日の熱戦で話題沸騰のJリーグ関係のニュースだけに、少年たちの関心も相乗的に盛り上がること間違いなし！

《ロッテリアとのタイアップ》

すでにロッテリアのトレーシートにソニックが登場し、なかなか好評だが、さらにロッテリアの支店150店でソニック2のゲーム大会を同時開催する。

《丸井エムワンカードとのタイアップ》

ヤングに絶大な人気を誇る丸井と連携し、エムワンカードの会報誌誌上でMD＋1のキャンペーンを実施。

SPECIAL STAGEは3Dチューブ内でのアクション!

なんとソニック2のSPECIAL STAGEはド迫力の3Dアクションだった！ 今回が初公開となるこのステージ、はたしてどんな条件で来れるのだろうか？

それはいたって簡単、リングを50個以上もった状態でセーブポイントに触れるだけでいいのだ。するとその地点に一定時間だけ光輪が出現するから、すかさずくぐってしまおう。カオスエメラルドはその奥深くにあるぞ！

急角度のコースを滑降するシーンはまさにジェットコースター気分！ BGMも軽快。

前方が見渡せない場所では爆弾に注意。当たるとリングが10個も減っちゃうぞ

セーブポイントから ➡ ワープしてくる ➡ リングを集めて ➡ カオスエメラルドだ! ➡ リングが足りない…

リングを50個以上集めてセーブポイントへ。この光輪を見逃すな！

ここでの操作はジャンプと左右移動だけ。ちなみに強制スクロールなのだ。

リングを集めてノルマをこなせばチェックポイントを通過できるぞ。

3つのチェックポイントを通過できればカオスエメラルドが手に入る。

ノルマを満たせないとその場で戻される。ガッカリ。

2人で競いあう2Pモードは総合力を問われるテクニカル面

ソニック2のもう1つのウリ、2人対戦プレイは、上下に2分割された4種類のゾーンで展開される。これらのゾーンは基本的に1人プレイのものと同じだが、マップ中には「？」マークのついたアイテムボックスがランダムに配置されている。そのなかには通常のアイテムのほかに、2人の位置が入れ替わる「テレポーテーション」や、ダメージを受ける「エッグマン」が入っているぞ。で、2人の勝負はおのおののスコア、ゴールまでの所要時間、リングの数、開けたアイテムボックスの数などを比較して、その総合で競うってわけ。

EMERALD HILL

いちばんオーソドックスな面。ちなみに2Pモードでは4ゾーンとも1P用とは異なるものが用意されている。

CASINO NIGHT

スロットでいくつリングを稼げるかが勝負を決める。必ずしも早くクリアすれば勝てるというわけではない。

MYSTIC CAVE

慎重な操作を要求される面。片方がゴールしたらもう片方は1分以内にゴールしないとミスになるのを利用するのも手だ。

SPECIAL STAGE

ここだけは取ったリングの数で決着をつけることになる。リングの奪い合いよりも、確実に爆弾をよけることが重要だ。

オプション設定でテールが主役に!!

なんとソニック2ではオプション設定によって、テイルスかソニックを選択しての単独プレイも可能だ！ ただし、テイルスを自分で操作してソニックをフォローにつけるといったタイプの1人プレイはできないぞ。

通常はソニックを操作してテイルスをフォローに。

勇気を出して
ひとり立ちをしたテイルス！

世間様を席捲(せっけん)するソニックグッズ大集合!!

ゲームのヒットにより、ソニックのキャラクターはどこでもひっぱりダコ。このくらいキャラクター商品の充実しているゲームキャラクターは、セガではほじめてだ。そこで、今後発売される(された)グッズを一挙紹介してみるぞ。

←ロングランデスクスタディボード「とってもいいぞうデスク」希望小売価格115,000円。多機能がうれしい子供用学習机だ。コ
↓「デスクマット」希望小売価格3,000円。コ

↑清涼飲料水「アサヒアクアV セガ・ソニック缶300」希望小売価格110円(税込)。スポーツやゲーム後のビタミンと水分の補給に最適。後味もスッキリしているぞ。ア

↑ぬいぐるみ「セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ」希望小売価格3,500円。約50cmほどの大きさの本格的なソニックぬいぐるみ。背中のトンガリ毛がひと味違うぜ。セ

↓「セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ文房具」サンリオからは、こういった文房具のほか、食器やお弁当箱など、約50種類ものソニックグッズが発売されている。サ

↑「セガ ソニック・ザ・ヘッジホッグ フーセンガム」希望小売価格50円。シールつき。得点を20点集めると"なるなるバスケット"がもらえるぞ。ロ

←「ジュニアパジャマ」身長130〜150cm用。希望小売価格3,900円。
↑「ジュニアTシャツ」身長130〜150cm用。希望小売価格980円。「ジュニアトランクス」身長150〜160cm用。希望小売価格980円。
↑「ヤングトランクス」M〜L。希望小売価格1,300円。
とにかくカッコいいぜ! グ

問合わせ先

ア	アサヒビール	03-5608-5151
グ	グンゼ	0120-167874
コ	コクヨ	06-976-1221
サ	サンリオ	03-3779-8151
セ	セガ	03-3742-7068
ロ	ロッテ	03-3375-1211

ソニック2のCMは過去最高の制作費と演出で着々進行中!

ソニック2のCMは、2種類のパターンがあり、いずれも実写とCGの合成なんだ。まずはループの部分を撮って倍速で流し、そこにソニックとテイルスのCGを組み合せるということ。さすがにセガ史上最高の制作費というだけあって、時間も手間もかかっているんだな。CMは11月7日から放映開始なので、見た人もいると思うけど、そのスゴサに驚いたはずだ。まだの人は早くチェックを!

業界初! ソニック2キャッシュバッククーポンキャンペーンのお知らせ

ソニック2のCMにはちょっと変わったキャンペーンクイズの告知も入っている。このクイズの答えが店頭で流されるビデオのなかにあるので、答えを店頭応募ハガキか官製ハガキに書いて応募すると、応募者全員にキャッシュバッククーポンが送られるという業界初の試みなのだ。さらに抽選で計6000名にソニックオリジナルグッズが、そしてメガドラ本体とソニック2を同時に購入した人がクーポンに購入証明を貼って送ると、1,000円のキャッシュバック! やたら豪勢なソニック2キャンペーン、詳しくは近所の販売店で聞こう。実施期間は11月上旬から来年1月までだ。

撮っているかたわらでは、明日の撮影へ向け、別のセットを制作中。大変だネ、コレは。

ループに沿ってカメラを回す。カメラは動きをプログラムして、自動で動かすのだそうだ。

撮影の現場を見ていると想像つかないけど、立体的なループとスピード感が再現されるぞ。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクをひと足先に紹介します

聖魔伝説3×3EYES

最初のダンジョンのモンスターが登場！

セガ／来春発売予定／価格未定／RPG／CD-ROM

完成度ゲージ 60%　1人プレイのみ

発売が延びたけど、より面白い新鮮なRPGを目指し、開発は努力を惜しんでいないぞ。発売までじっくりつきあってくれ！

八雲の父・藤井教授と出会い、人化の法を求めて日本へ赴くパイ。八雲と出会ったパイは、人間の像を探すため、香港の妖撃社を訪ねる

三只眼吽迦羅
容姿美しき
不老の妖怪なり
人の命を喰らひ
不死となし
これを使役す…
三百年の昔
聖なる地に
鬼眼王と呼ばれし
暴君現る
一族の者
暴力と殺戮に
酔い痴れし
王に抗したるが
ことごとく敗れり
その一族の額に
第三の目あり

今月は、前回あまり紹介できなかった九龍の町を中心に、そこにある最初のダンジョンへも潜入してみよう。はじめての戦闘だぞ。

香港

香港での第一歩

八雲とパイは、人間の像に詳しいといわれる妖撃社の陳亜栗氏を訪ねるため、香港に来た。町の人に話を聞くと、陳さんの評判はあまり芳しくない。悪人というわけではないんだろうけど、ちょっと変わっているらしいんだ。早く見つけて、話をしたいけど、そうは簡単にいかないんだな。

町には、いろんな人がいる。話を聞いているうちに、陳さんの実体も見えてくるぞ。

妖撃社ってのは
名前の通り
妖魔を撃退する会社らしい。
しかし今時、妖魔なんてねえ。

この世のなかには妖魔も聖魔もいるって言いたいけど、信じてはくれないだろうな。

陳　亜栗はヘンな人だけど…

女子学生寮をのぞいていた陳さん。妖撃社社長という肩書のわりに、やることが情けないぞ。しかし、どこへ行ったのかな。

李　鈴鈴が仲間になる！

鈴鈴：
なんか亜栗、帰ってこないみたいね。
また明日来てくれるかしら？

陳さんがいないってことで、副社長の鈴鈴さんと話をする。いっしょに陳さんを探すってことで、めでたくパーティーに入る。

香港

鈴鈴女史が加わると、新情報がザックザク

昨日から帰ってこないという陳さんを探すため、八雲たちは鈴鈴と妖撃社を出る。パーティーに鈴鈴が加わることで、町の人の反応も変わるので、もう一度全員に話しかけるといいぞ。陳さん捜索にはあまり関係ない、ヘンな会話も楽しめるのだ。妖魔の存在を信じていないくせに「鈴鈴さん妖魔退治ですか」とか、「『妖撃』は面白かったですよ」とかおべっかを使う人もいる。なんだか鈴鈴さんって香港のカオって感じだね。

妖魔ファンには絶大な人気の季刊「妖撃」。月刊化も近いのではないか!?

こんな老人にはなりなくない!

食堂のなかでうろつく老人。彼は最初陳さんと鈴鈴さんを変人あつかいしていたのに、本人がいると、ベタほめ。こんなお調子ものの老人にはなりたくないね。友達減るもん。

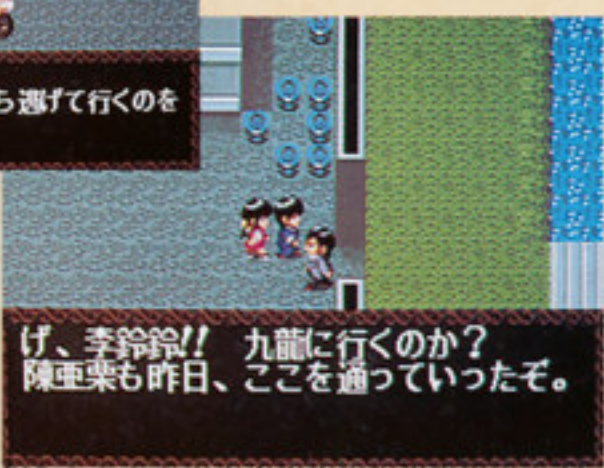
セリフを見比べてみよう

独占!! 陳亜栗情報

八雲たちがノゾキ現場を発見して以降、陳さんは消息を絶った。妖撃社の反対の方角へ逃げたんだけど、町の人の話を総合すると、香港から九龍へ向かったことがわかる。ノゾキがバレたから町を出たんじゃないだろうけど、何か気になる……。

ノゾキの後は九龍へ行ったらしい……

ビルから逃げたのは、ノゾキがバレたせい。しかしその後の足取りは……。

確かな証言をついに聞いたぞ。当然、一行は九龍を目指すことになるのだが……。

九龍教の情報も聞き逃すな!

香港で話を聞いていくうちに、自然と九龍の九龍教という宗教が浮き彫りになってくるはず。この宗教の噂は、九龍に近づくにつれ、デマ(?)のような過激なものになってくる。九龍教って何なのだろうか。

新興宗教らしいが、早くもヘンな噂が立つということは!?

香港~九龍

香港島へ渡る橋が工事中 寄り道せず九龍を目指せ!

陳さんの足取りを追って香港から九龍へ向かう。2つの町は近いが、その途中にある香港大橋というのを工事していて、道が1つ閉ざされているんだ。この橋は香港島へ通じているらしい。とりあえずは行けないんだから、あきらめて九龍へ向かおう。九龍教の噂はチェックしておけよ!

これってけっこう怖いよね。でもホントじゃなかったら、九龍教はイメージダウンだ。

香港島にはうまい飯屋があるってだれかがいってた。あるなら行ってみたいけどね。

工事中といっても工事している人の姿は見えない。ただジャマしているんじゃないの?

原色の楽園 香港観光ミニガイド

林立する高層ビル、原色の看板と華やかな歓楽街など、東洋にありながらイギリスの統治下にあるため、東洋・西洋さまざまな顔をもつ香港。佐渡ヶ島程度の面積だけど、その観光資源は計り知れない。いちおう、この「3×3EYES」は香港がスタート地点なので、このへんでチラっと香港の観光名所案内などしておこう。

比較的気軽に行けるアジアの国香港。広くはないけど、見どころはいっぱいあるぞ。

中環(チュンワン)	香港島の北西部に位置する一帯。香港美術館、香港動植物公園などがある。公園では、太極拳や気功に励む市民の姿も多く見られる。
ビクトリアピーク	香港島で最も高い山。山頂からの香港市街の展望、とくに夜景は"東洋の真珠"にふさわしい美しさだ。
銅鑼湾(トンローワン)	中環の東の港町。ここは食街と呼ばれる食通のメッカ。中華をはじめ、日本、フランス、イタリア、スペイン料理などそろっている。
アバディーン	香港島南西岸の港。湾内には約3000の小舟が浮かび、水上生活者、水上レストランなどを見ることができる。
香港海洋公園(オーシャン・パーク)	香港島南部の世界最大級のレジャーランド。遊園地と水族館が合体したような、さまざまなアトラクションが楽しめる。
尖沙咀(チムシャツイ)	九龍半島南端の、九龍最大の繁華街。海港城、中港城といったショッピングや食事のできるスポットがある。

実用広東語講座

●日本語は話せますか?

你識唔識講日本語呀?(ネイ シク ム シク ゴン ヤッ ブン ワー ア)

資料/実業之日本社「パックワールド 香港・マカオ」980円

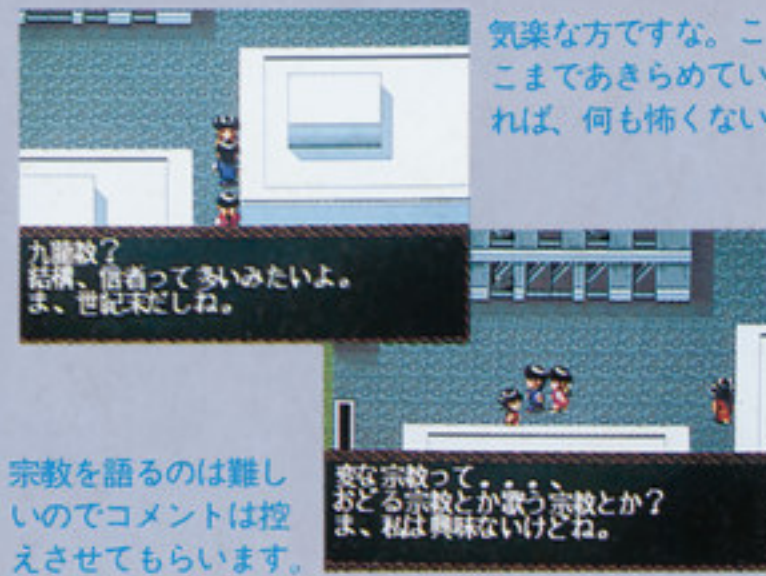
九龍 陳編集長と九龍教はどんな関係があるのか!?

かつては犯罪の巣窟といわれ、地元民さえ近づくのをためらった九龍。いまや普通の人々が住んでいるんだけど、最近怪しげな宗教がはびこり、しかも、ゴーストビルと呼ばれる不気味な建物に住人たちは恐れている。

モグラ〜!?
第一の陳さん情報。九龍教と陳さんとどういう関係が……。

発明家!?
あるビルには、発明家がいて、無理やり発明品を押しつける。

九龍の住人も九龍教の実体を知らない

九龍教の本拠地はここ九龍だと思っていたんだけど、住人たちは意外と九龍教の実体を知らなくて、勝手な噂ばかり流している。本当に教団の本部があるんだろうか。陳さんも調査には苦労したに違いない。

気楽な方ですな。ここまであきらめていれば、何も怖くない。

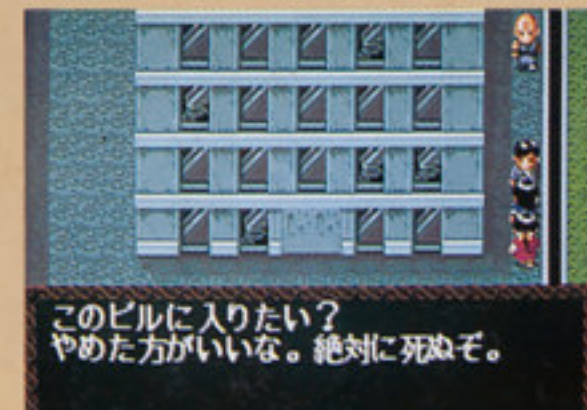
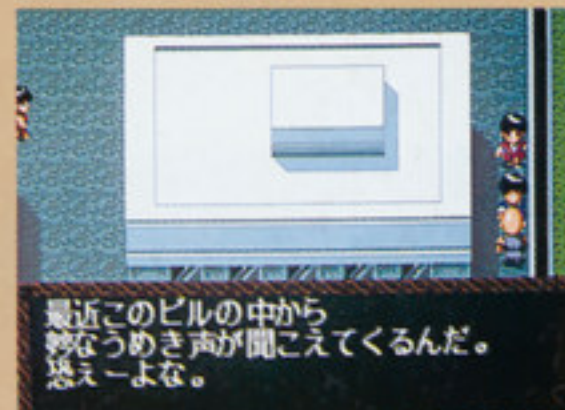
宗教を語るのは難しいのでコメントは控えさせてもらいます。

変なアパート?
九龍の南西にあるビルはアパート。でも住人はこのとおりヘンだ。

通称ゴーストビルには何かがある……

九龍北東にあるビルは、入口がコンクリートで閉ざされた無人ビル……のはずだが、なかからうめき声が聞こえるそうだ。入ったら死ぬぞと言われたり。ますます気になる。

一人残っている人ってかなり勇気あるよね。

かつては九龍を代表するビルだったのかも。

死ぬと断言するからには根拠があるんだろうけど……。

無人なのにうめき声。これは誰かがいる証拠だが……。

潜入!! ゴーストビル

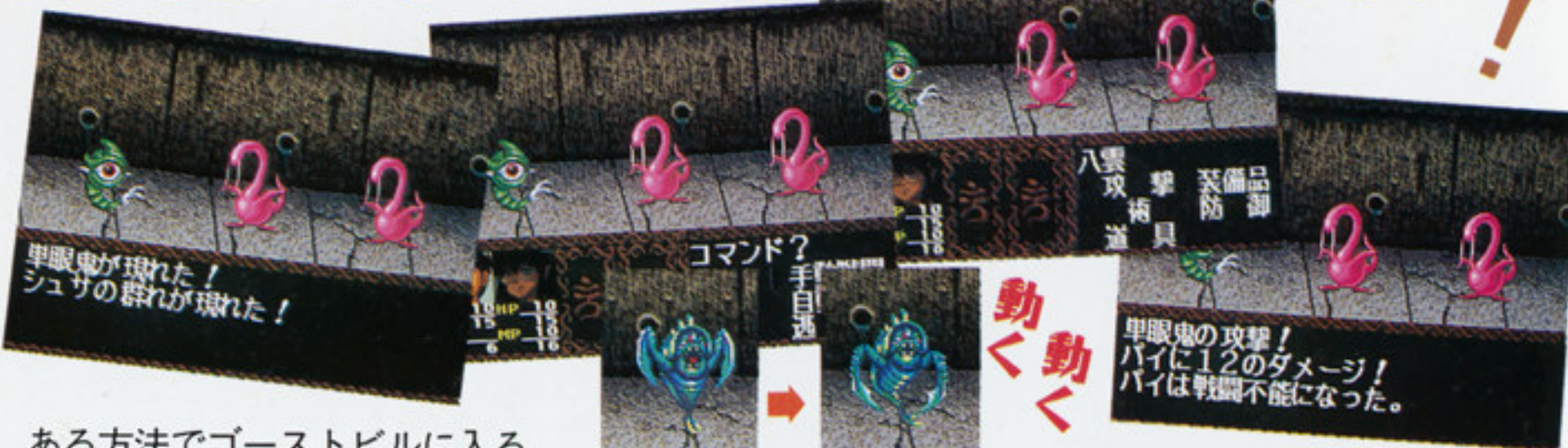
いったいどこから入ればいいの

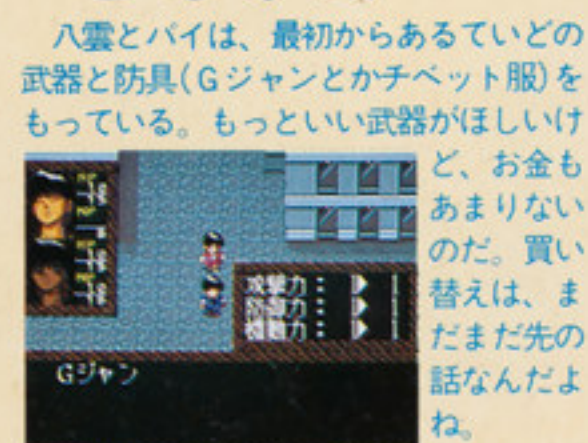
さんざん脅されたけど、やっぱり入ってみたい。

どうにか潜入すると、ビルの地下はダンジョンとなっていた。

最初のダンジョンだ〜

待ちに待った(?)戦闘だ!

動く 動く

ある方法でゴーストビルに入ると、地下にダンジョンが広がっていた。ここに何があるかはわからないが、歩いていると、妖魔が出現。準備はできているか!? 経験のない八雲とパイではキビシイが、鈴鈴さんがいる。闘い始めだ!

ちなみに……

八雲とパイは、最初からあるていどの武器と防具(Gジャンとかチベット服)をもっている。もっといい武器がほしいけど、お金もあまりないのだ。買い替えは、まだまだ先の話なんだよね。

ゴーストビル地下の妖魔4体

単眼鬼
一つ目ゆえに単眼鬼。ほかの妖魔に比べると体は小さいが、その目で見つめられるとボーッとなってしまう!?

シュサ
鳥の皮をむしり取った感じだが、その肌の滑らかさは、妖魔独特のものがある。手の動きが気になる。

焔鬼
するどいツメと俊敏そうなボディをもつ。名前が焔ということは、なにか炎系の攻撃があるのかもしれない。

ネルフェス
魚類系の妖魔。手はヒレのかわりにするどいカマのようなものになっている。切られないように注意!

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 激闘!東京マージャンランド編
東京マージャンランドで勝負だ!

ゲームアーツ/12月上旬発売予定/7,800円/TAB/CD-ROM
完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

片山まさゆきのコミックの集大成ともいえる「ぎゅわん自己2」は、麻雀ゲームの基本。MEGA-CDでも大かっぱぎだ!

あの持杉ドラ夫が、MEGA-CDでも大かっぱぎ! 先天性ツカンコ(?)の豊臣秀幸も、もちろん主役でがんばってしまうのだ。ドラ夫か豊臣か、キミの分身を決定したら、さっそく東京マージャンランドに乗りこもう! 選んだ主人公によって異なる、壮大なストーリーが、ハードのスペックをフルに生かして展開していく。

今月は、"ストーリー麻雀"序盤戦の舞台となるテンゴワールドを中心に紹介&ワンポイント攻略しちゃうぞ。麻雀は気力、体力、時の運……だけど、このゲームに関しては、各キャラクターの打ち筋をしっかりつかんでおくことも大切になってくるから、原作は絶対にチェックしておきたいね。

ぎゅわんぶらあ自己中心派2ルール説明
は~い、わたしが今回の案内役松本トモリンです。では、麻雀のルールを説明しま~す。
◎東南流れのサクサクルール
◎クイタン・後ヅケ・形式テンパイあり
◎一発・ウラドラ・カンウラあり
◎25000点持ちの30000点返し
◎2翻しばりなし

これが、東京マージャンランドで遊ぶためのルールだ。いわゆる"サクサクルール"ってやつだね。プレイ前に覚えておこう。

ストーリー麻雀の主人公は、ドラ夫と豊臣くんのどちらかを選択することになる。どちらもおなじみのキャラクターだね。

激闘!マージャンランド 主人公選択
2人の主人公はどちらも個性的よ。あなたの分身となる雀士を選んでね。
豊臣秀幸　持杉ドラ夫

テンピンワールド　リャンピンワールド　テンゴワールド　インフレワールド

まずはテンゴワールドで腕だめし!!

まずは、マップ左下に位置するテンゴワールドで勝負だっ。ちなみに、テンゴとは千点50円、という意味。

最初に挑戦するワールドだけに、あまり強敵は登場しない。常にトップを狙う気持ちでガンガン稼いでいこう。タッグ戦では、主人公がドラ夫のときには店野真澄太、豊臣くんなら盲牌の渡辺と組むことになるぞ。

テンゴワールド　四暗高校記念講堂　カブリの海賊
さて、どこに行こうかな?

テンゴワールドにあるアトラクションは全部で4つ。どこからまわってみようかな。

カブリの海賊

対戦相手はこのメンツ

このアトラクションは、タッグ戦。パートナーは、どちらもあまり強くないので、うまくカバーしてあげよう。

さて、ここで登場する対戦相手はブラックザンク、謎のじいさん、パワフルばあさんの3人。このうち、ランダムで2人がキミと勝負することになるぞ。

とくに引きが強いキャラはいないし、テクニックもそこそこだから、ラクに勝てるはずだけど油断は禁物だ。ブラックザンクの意外な待ち(安目が多い)や、パワフルばあさんの強引な手づくりには注意が必要。

もちろん、パートナー直撃のロン和がりは絶対にしちゃダメ! タッグ戦の基本は、ダマでテンパイ、敵直撃。パートナーが出した当たり牌を見逃して、敵にアンパイだと思わせる作戦をとっていこう。

テンパイ即リーばかりが、テクニックじゃないぞ。

東1局 ノコリ 40 ツモ

ここの対戦相手は、はっきりいって「引き」が弱いんだ。高い役をガンガン狙っていきたいね。相手の捨て牌に注目してみよう。

カブっちゃう♡
東2局 ノコリ 26

PIRATES OF THE CABRI HAI

いよいよ出発! カワイイお姉さんが見送ってくれるんだ。ちょっとウレシイ。

ブラックザンク登場。あなたの手役は病んでいるかも……。

まさに、弱肉強食の世界。生き残るには、麻雀に勝つしかないのだ。

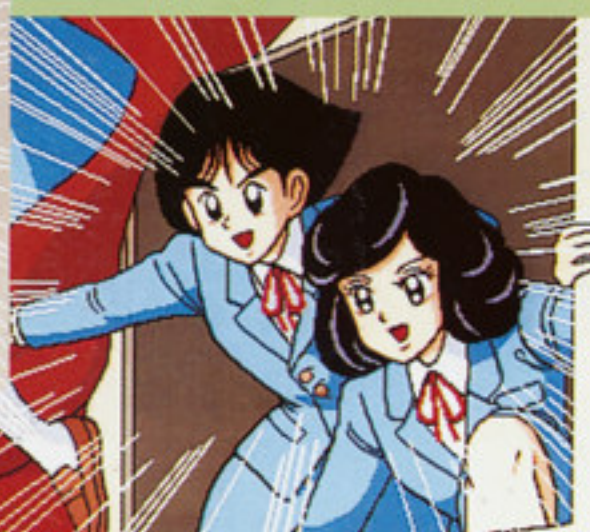
コッてるデモを見逃すな!!

四暗高校記念講堂

テナリンズがお相手よ!!

四暗高校の栄光をたたえて建設された記念講堂。ここでは、現役女子高生の3人組、テナリンズと対戦だ。

登場のしかたもハデだけど、対戦中のおしゃべりが多い! やっぱり、キャピキャピおしゃべりするのは女子高生の特権かな。

3人とも初心者だから、ガンガン攻めていっても大丈夫。ただ、キムチのぶっしゅん和がりには気をつけよう。たまに意外な待ちの高い手を狙ってくるからねっ。

美少女結社 テナリンズ Mランドに 参上よっ♡

テナリンズは、やっぱりカワイイ。しかし、手加減は無用なのだ。

イッツア・プアワールド

貧乏!!

麻雀で生計を立てている、生活に疲れ切った雀士たちのたまり場が、ここ「イッツア・プアワールド」だ。貧乏おやじ、中島ハコ、無謀松のうちランダムで2人とタッグマッチで対戦することになるぞ。

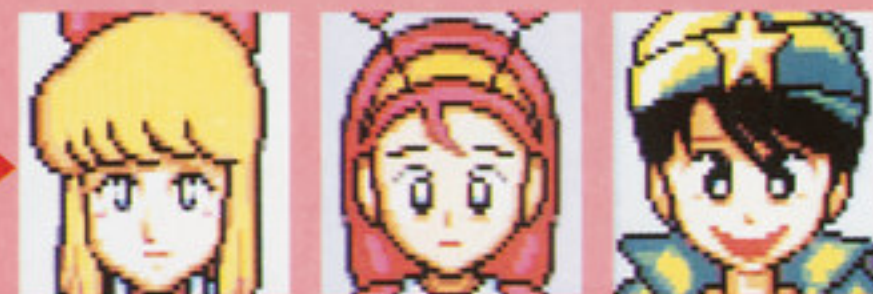
無謀松は、なかなかの慎重派。リーチをかけるとオリてしまうからダマテンで狙おう。中島ハコは、あいかわらずチャンタが大好き。ナクこともほとんどないので、常にチェックする必要アリ、だ。端牌の待ちが多いだけに、和がったときの破壊力は大きいぞ。

ここはプアワールド。マージャンに命を賭けて敗った雀士達のたまり場である。

家庭の平和と生活を守るため、麻雀のやりすぎには注意しましょう……なーんてね。

名前のわりには、堅実な打ち筋の無謀松。オリてばかりじゃ和がれないけど……。なさけないイカサマも見せてくれるのかな?

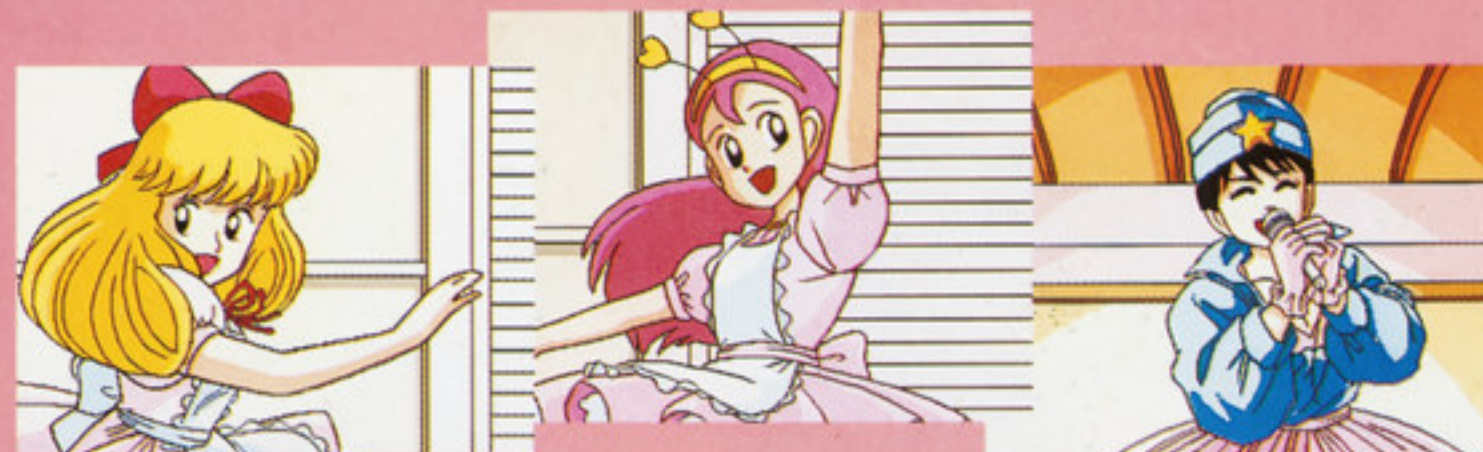
テンゴワールドステージ

白熱!!麻雀ライブ

アイドル雀士CHON²とクララ、そしてジャンキー(麻雀中毒患者)のクリスチーネ・Mが、華麗なステージを楽しませてくれる。

このコンサートのノリのデモは必見。とにかくとってもカワイイのだ。

CHON²とクララは、はっきりいってカモ。危険牌を平気で出してくるから、どんどんロン和がりしちゃおう。たまにクララが、なかないで和がると、ハイジが一緒に喜ぶデモを見ることができる。

ここでの要注意キャラクターは、クリスチーネ・M。引きは普通だけれど、テクニックがただものじゃない。「黄金の一発」を直撃されたりしたら、立ち直るのは大変。オリるタイミングをしっかり見極めないと、痛い目を見るぞ。

うれしそうなCHON²! クララを泣かせちゃダメだぞー。

歌って踊れる雀士をめざしまーす!!

イロモノさんいらっしゃい！みーんなどこかヘン!!

どこかで見たことのあるような、楽しいキャラクターが多数登場するのが、このシリーズの魅力のひとつだよね。見るからにキワモノ……というキャラクターも多いけど、かわいい女のコも、やっぱりどこかちょっとヘンなのだ。そこがまた、いいんだけどね。

ミエちゃんのチャイやゴッドハンドの稲妻ヅモなど、個性たっぷりのリアクションも健在。MEGA-CDの拡大機能のおかげで、より激しく自己主張しているんだ。１人１人、固有の声で「おしゃべり」してくれるから、淋しい夜のお相手はぎゅわん自己で決まり！

怪獣さん劇場

カラポン、ペギラ、そしてハルタン星人をメンツに加えたら、それだけで異世界にトリップした気分が味わえる。

３人(？)とも、ポンやチー、リーチの発声がうまくできないから油断できない。「シャワワ」など鳴き声を出したら、どんなことをしたのか、確かめておこう。

拡大画面狭しと暴れまわるリアクションも、必見だよ。

カラポンも、画面狭しと大活躍。まったく、怪獣さんたちってばオチャメなんだから！

ハルタン星人といえば、やっぱりこの笑い声だよね。

ゲゲゲなカンジの北朗は、いつもお父さんと一緒。お父さんは、北朗がリーチするたび、千点棒の上に乗って応援してくれるんだ。

なーんか、どこかで見たことがあるような親子なのだ。直撃されると「ぬらりひょん」と叫んでブッとぶぞ。

北朗親子に明日はあるのだろうか……。不安。

リーチだ!! 北朗!!

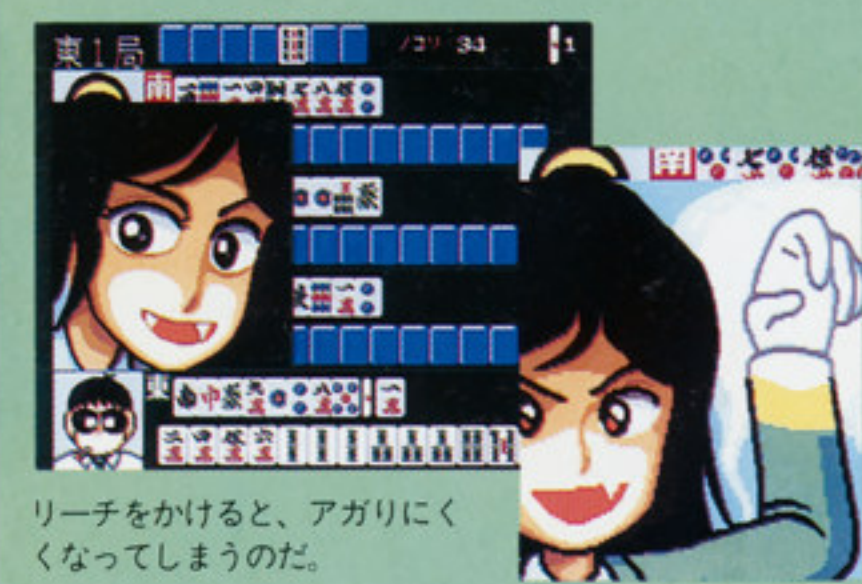
さすがお嬢さま♡

深窓の令嬢、早乙女のお嬢様。お嬢様からナクと、牌をとても親切に渡してくれるんだ。

牌をひとつひとつ大事にする……麻雀のマナーがいいのは、お嬢様ならでは？

早乙女のお嬢様は、玄人好みのキレイな役を狙ってくるぞ。

すいとっちゃうぞ!!

麻雀バンパイアがメンツにいるとき、リーチするのはやめたほうがいい。リーチすると、ツキを吸い取られてしまうんだ。でも、カワイイから許す？

リーチをかけると、アガリにくくなってしまうのだ。

デート麻雀モードもお忘れなく!!

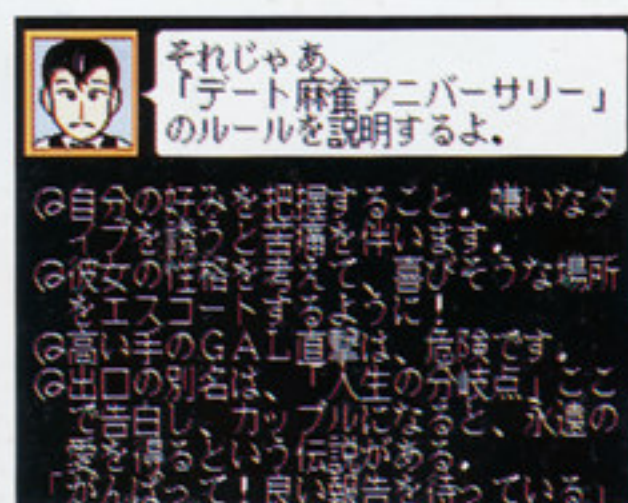
シリアスな“ストーリー麻雀”もいいけれど、麻雀で女のコとなかよくなっちゃおう、というカル〜いノリの“デート麻雀モード”も楽しいぞ。デートの場所は、もちろん東京マージャンランド。ストーリー麻雀よりも、立ち寄ることのできる場所が多く、時間の概念も取り入れられているんだ。

このモードで、主人公として選択することができるキャラクターは全９名、誘うことのできる女のコ（なかにはパワフルばあさんなんかもいたりするけど……）は18名だ。

いかに女のコを楽しませるかは、キミの麻雀の腕にかかっているから、今から傾向と対策を考えておかなきゃねっ。

まず最初に、自分の分身となるキャラクターを決定しよう。引きの強いキャラクターが、初心者向きだよ。

それから

次に、声をかける女のコを決めるんだ。プロフィールをよーく見て、好みのコを選んでね。

どんなカンジで誘おうか？ 声をかけるところから、もうデートは始まっているのだ。うまくエスコートしてあげよう。

アフターバーナーⅢ
一撃離脱の緊張感を味わえ

CRI／11月20日発売予定／8,400円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

あの3Dゲームの名作が、スケールアップして帰ってきたぜ！ 先にFM-TOWNSで出たけど、メガドラ版もいいぞ。

3Dシューティングの王者、生還!!

「アフターバーナーII」以降、家庭用ゲーム機に姿を出さなかったこのシリーズだけど、ついにMEGA-CDになって帰ってきた。業務用では「G-LOC」や「ストライクファイター」など続編が次々と出たけど、このゲームはそれらの集大成といえるゲームだろう（どちらかといえば「ストライクファイター」に近いかな？）。ゲーム進行は基本的にいままでと同じで、戦闘機に搭乗して敵地に潜入、敵機とドッグファイトを繰り返しながら重要地点を攻撃していくんだ。

キミも、この新しい「アフターバーナー」を体験してみてほしい。きっと興奮すること間違いないはずだ！

WING CARRIER FIGHTER F-14 TOMCAT

上は、自機のワイヤーフレームだ。トムキャットのマークってこんなのだったんだね。左は、自機の前方だ。カッチョイイ！

新しい使命を帯びて戦闘機がいま飛び立つ！なんちゃって。このようにデモがふんだんに盛り込まれている。

どこがすごくなったのか!?

それじゃ、以前の「アフターバーナー」とどこが変わったのかを見ていこう。

まずは、グラフィック。これはいうまでもなくかなりグレードアップした。自機の発進シーンや自機本体のグラフィックにポリゴンを使用しているのだ。そのため、よりリアルな感覚がアップ。それと、コクピットの計器類のデザインが一新され、パネル部分が半透明になり、背景の視野が広くなったので、敵機を発見しやすくなったのだ。

発進シーンには、ポリゴンを使っている。パキパキした自機が何ともそれっぽい。

レーダーや高度計のところが半透明になっているのがわかるかな？ アフターバーナーのメーターは画面左に出るんだ。

キンチョーする一瞬を見よ!!

敵機が迫りくる大空を、ハイスピードで突き抜ける快感と緊張が、このゲームのウリだよね。敵機をいくつ撃墜するかも目的のひとつだ。ミサイルを撃ってくる敵、後ろからバルカンを撃ちながら追ってくる敵などをかわしながら、キミはどこまで行けるか？ 自機のミサイルは撃ち放題なので、どんどんロックして撃墜していこう！

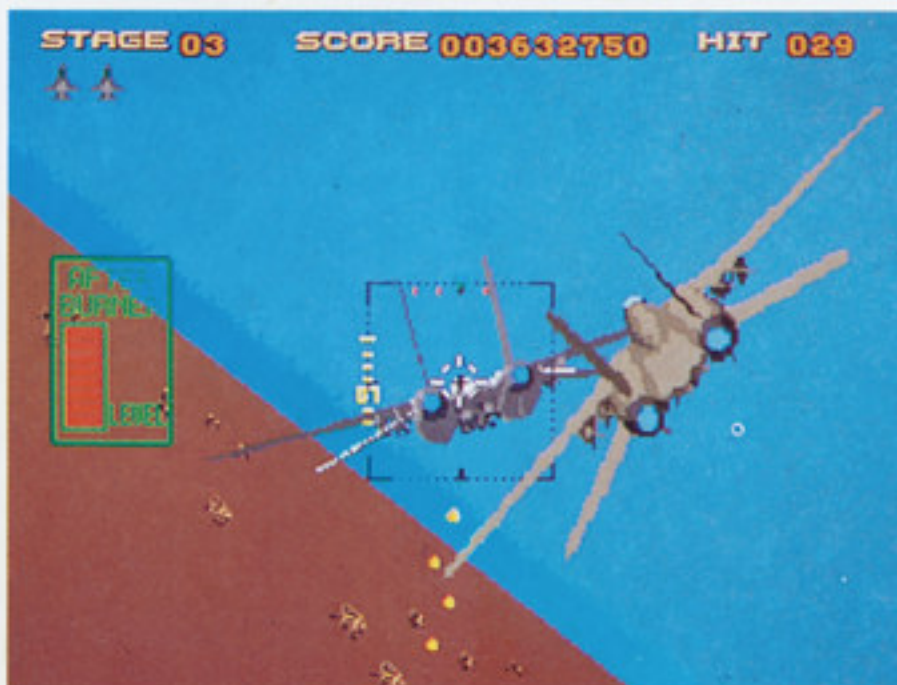
STAGE 04 SCORE 005302380 HIT 035

うっひょ～ミサイルが目の前だ。要するにやられる瞬間だな。相手が撃ってくる前にこっちから撃たないと、こうなっちゃうぜ！

STAGE 11 SCORE 029792710 HIT 157

ついに敵基地に潜入した。高度をギリギリまで下げて、地上物を撃破していくのだ。装甲車からバルカン砲撃がくるぞ。

敵機をロックオンするまで。中央のスコープでロックしてから発射せよ。

STAGE 03 SCORE 003632750 HIT 029

しまった！ 敵機に後ろを取られた！ こうなると、アフターバーナーで逃げ切るか、急減速で追い越させて撃墜するかのどちらか。

新しいモードがある!!

タイムコンペティーション

このゲームには普通のゲームのほかに、モードが2つあるんだけど、そのひとつがこの「タイムアタック」だ。規定時間内に、敵機を何機撃墜できるかを競う。友達と競争してみよう。

どんどんタイムが減っていく。敵機を撃墜するんだ！急げ！

エネミーコンペティーション

もうひとつのモードは、「エネミーアタック」だ。規定数の敵機を撃墜していくんだけど、そのステージ内で規定数に達しても、最後まで行かなければクリアにならないので注意しよう。

少ないステージで規定数の敵機を撃墜すれば得点が高くなる。

ルーカスアーツ社ディレクター 来日記念特別インタビュー

ルーカス・アーツ・エンターテイメント ディベロップメント・ディレクター ケリー・フロック氏

ルーカスアーツ社といえば、映画以外にも「マニアック・マンション」「LOOM」「インディアナ・ジョーンズ」などの数々の傑作アドベンチャーゲームを開発した会社。世界の先端を行くホーム・エンターテイメント集団の秘密を、ケリー・フロック氏に聞いてみた。

――ルーカス・フィルムというと、日本では映画のイメージが強いのですが、どのようにしてゲーム制作に関わるようになったのでしょうか?

フロック◎10年前ぐらいかな。最初のきっかけはアタリ社（米国のビデオゲーム、ホームコンピューターの有力メーカー）がルーカスのところに来て、アタリ社の新しいコンピューター（ATARI400と800）を支援してくれないかと頼んできたからだ。当初は大規模にならないことと、実験的、革新的なコンピューターゲームを作ることを心掛けていた。そして他社からの発売だった。でも'80年代後半、ほとんどは自社発売することにしたんだ。というのは当時作りたかった作品に「マニアック・マンション」というのがあって、これを他社では売りたがらなかったんだ。それで我々で進めていくと同時に、自社発売していくことに決めたんだよ。

――「モンキー・アイランド」はどんな経緯で作られたのですか?

フロック◎「モンキー・アイランド」については、'80年代後半の「マニアック・マンション」の後すぐ思いついたんだ。でも'90年まではゲームの制作は始めなかった。わが社ではSCUMMエンジン（ストーリーテリングのシステムのこと）の改良を重ねていたからなんだ。これには「マニアック・マンション」を作ったロン・ギルバートが携わった。ロンはいつも海賊ゲームを作りたがっていた。なぜなら、ロンはディズニーランドの「カリブの海賊船」が好きで、多少でもそういった乗り物の気分を味わえるような、おもしろいゲームを作りたがっていたからだ。

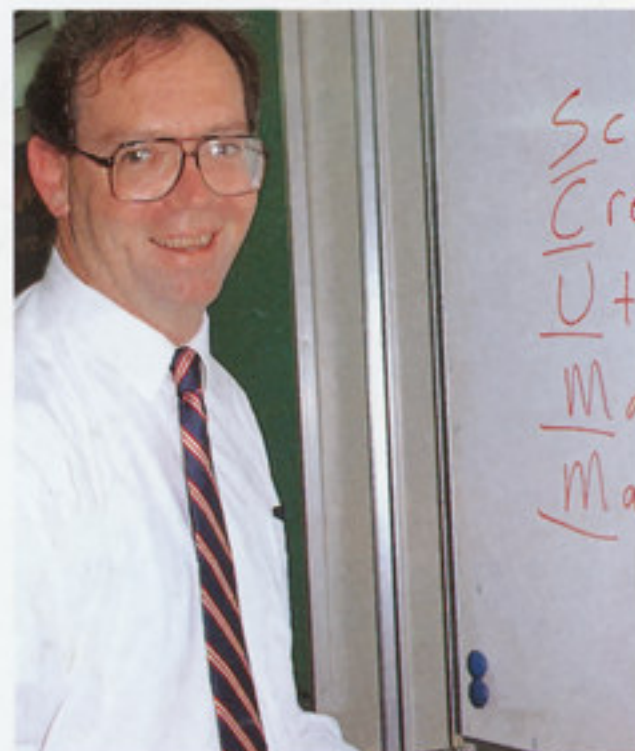
――SCUMMとはどんなシステムなのでしょうか。

フロック◎SCUMMとはScript Creation Utility from Maniac Mansionのことだ。SCUMMのおかげでゲームはいろんな動きを同時に記憶することができるし、内部で極小のプログラムを動かすことができる。ある点では、ほかのアドベンチャーのストーリーテリングシステムと似ているかもしれない。しかしコード全部を書くのに使われる特別なスクリプト言語はもっていない。だからC言語では書かれていないが、SCUMMスクリプトコードで書かれていて、一連のライブラリプログラムも内臓している。さらに人物をスクロールしたりスケーリングできるアニメーションツールももち合わせているんだ。

――御社ではアドベンチャーゲームをたくさん発売していますが、開発に関してはどんな点に留意しているのですか?

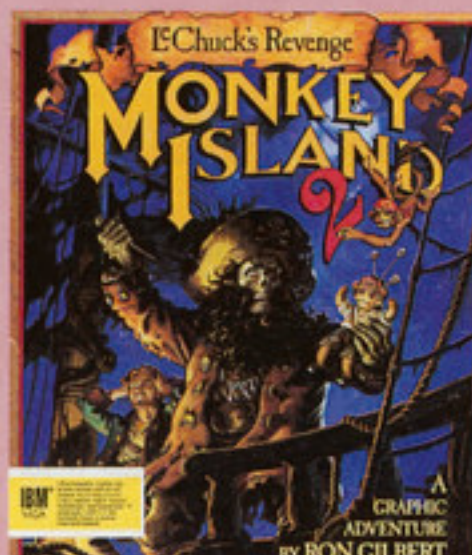
フロック◎アドベンチャーゲームを作る理由の1つは、わが社が映画会社からできたからかもしれない。映画はストーリーを語るものだし、ストーリーはゲームを作るうえで、最も大事な部分だ。だからごく当然のこととして、アドベンチャーゲームに進んでいったんだよ。やや漫画的だったりユーモラスになってしまうのは、コンピューターグラフィックで写実主義をやるのはとても難しいからなんだ。でもそういうところが当社の長所であり、特徴になっているね。もちろん、シミュレーターや戦略ゲームも作っているよ。フライトシミュレーターはとても成功したし、ぜひ見落とさないでもらいたいね。

――最後に、今後のリリース予定を聞かせてください。

フロック◎これからは「インディアナ・ジョーンズ」、「モンキー・アイランド2」、もちろん「モンキー・アイランド1」もセガCDドライブ用で作るつもりだ。JVC用のMEGA-CDのことだよ。それからこの秋IBM-PCから売り出される「X Wing」も作っているところだ。「ウイングコマンダー」のようなものと似ているんだけど、ラリー・ホーエンが作ったんだ。すごく感動するよ。ほかに進行中のカートリッジもある。いまのところ「モンスターズ」（Monsters）と呼ばれている、とても愉快なゲームだ。ぐるぐる回って、銃を発射、そしてコークの缶を放り投げる。いまのところ、じつにいい感じで来ているから、期待できそうだよ。

SCUMMを説明するフロック氏。

LUCAS ARTS ENTERTAINMENT

1977年、ジョージ・ルーカスは映画興行史に残る大ヒット作「スターウォーズ」を産み出し、7つのアカデミー賞に輝いた。その15年後、ルーカス・フィルムが誕生し、世界で最も成功した独立フィルム会社となった。ルーカス・フィルムの子会社ルーカスアーツ・エンターテイメントは、1989年に設立された。以降、ビジュアル効果や音響デザイン、TVCF、ゲームソフト、マルチメディアなど、さまざまな製品を開発し、ルーカス・フィルムとともにクオリティの高いエンターテイメント産業を目指している。

ルーカスアーツの代表作

海賊気分を満喫できる「モンキー・アイランド2」。

迫力のグラフィックが冒険心をそそる「インディ・ジョーンズ」。

カプコンのクイズ殿様の野望
冬はこたつでクイズでも

シムス／12月25日発売予定／7,800円／QIZ／CD-ROM

完成度ゲージ 100％ 2人同時プレイあり

今月はクリスマスパーティーや、お正月の余興に大活躍の1本となること間違いなしのこのゲームを総括チェックだ！

練り雲雀にしてくれるわ!!（某大名談）

※注：広辞苑を見て調べてくれ！

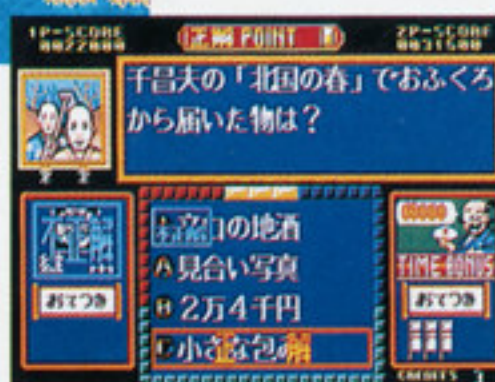
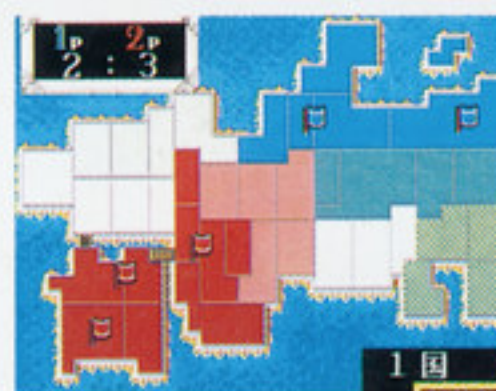
問題の出題をお姉さんが肉声でしてくれる！ これだけでゲームの印象がこうも変化するとは！ 音声入りクイズの魅力を改めて痛感したしだいであります……。

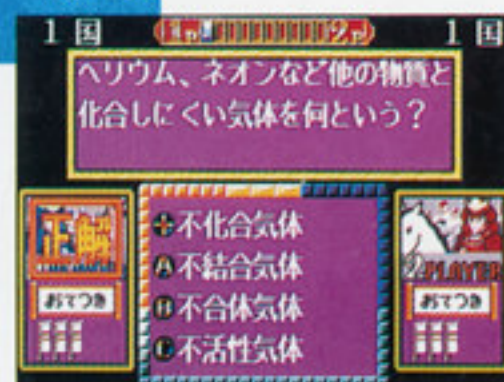
殿！ 2つのモードが楽しめるとは！ なかなか敵もやりますぞ…。

アーケードで大人気だったこのゲーム。MEGA-CD初の本格クイズゲーム（スイマセン、もう1本ありました…）として復活したのだ。とくに、移植にあたってはアーケードモードと対戦プレイの2つのモードが遊べるようになってるからオトク！ アーケードモードはその名のとおりゲーセン版。要は天下統一を剣は持たずに、クイズで制そうというわけだ。ゲーム中は様々なイベントもあり、単調になりがちなクイズゲームのなかでそれが良いスパイスとなっている。また、対戦モードもこれがまた熱い！ まさに『三枝の国盗りゲーム』のノリ。これはいいぞ！

アーケードモード

各地の大名によって、それぞれ攻撃力や城の防御力がある。これがクイズのノルマ数などにかかわってくるのだ。

問題は初級カルトから超カルトまで、ジャンルも広範囲に渡っている。イベントでジャンルセレクトもあり、なかなか楽しめるぞ。

VS対戦モード

ご覧のように対戦で国を盗りあっていく。友達のいる人は、ぜひぜひ2人で遊んでみてくれ！ やってみるとスンゲー熱いのだ。

出題のほうは基本的にアーケードモードと同じ。同じといっても問題数が異常に多いので、同じ問題はほとんど出ないのだ。

MEGA-CDのオリジナルイベントは如何ですかな？

MEGA-CD版ではアーケード版にはなかったオリジナルイベントが入っている。これがまた、珠玉のデキなのだ。おみくじのグラフィックは妙に気合いが入っているし、顔当ては『象印クイズ ヒントでピント』も真っ青！ 参謀たちがイベントを勧めるときの台詞もイカスぞ。殿、やぶさめなぞ、なさっては如何ですかな？

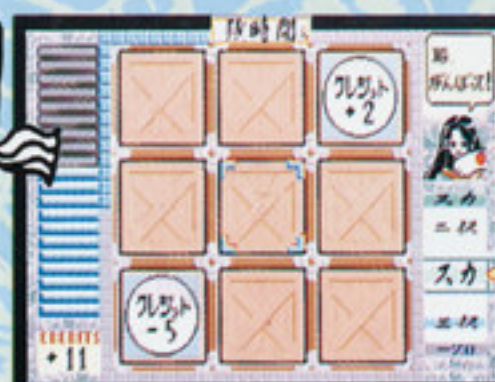
的当て

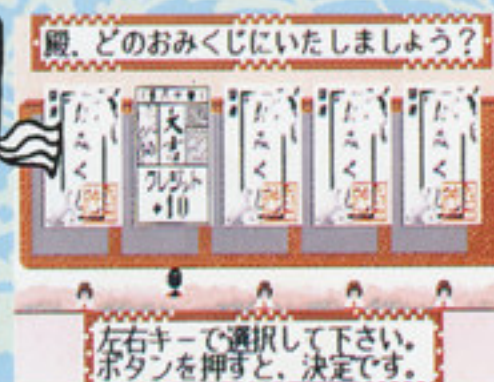
クルクルとめくれる的をタイミングよく狙って射る。ここでクレジットを増加しておくと後々便利だぞ！

おみくじ

おみくじで大吉を出すと忍者を使える。忍者はどんなに強い殿様でも一撃で倒してくれる。たとえ信長でもだ。

やぶさめ

馬に乗って的を射る遊び。だんだんスピードが速くなるので、なかなか難しい。馬を左右に動かすこともできる。

盃の中身当て

トランプマンもタジタジの盃の中身当てだ。全部の盃を見ようとしないでどれか1つを集中して見ること！

顔当て

武田信玄はどれでしょう？ 顔の部分にあるパネルがだんだんはがれてくるので、3枚のなかから選ぶ。

電忍アレスタ
コンパイル10周年記念作品に感涙

コンパイル／11月27日発売予定／6,800円／SHT／CD-ROM

完成度ゲージ 90% 1人プレイのみ

発売が少しだけ延びて残念だけど、今月はステージ紹介などをしているので、これを読んではやる気持ちを押さえてくれ！

アレスタ見参!!

信長、元就、義元
彼等もまた
その被害者かもしれない

影狼、冴刃、鉄
戦乱という時代が
その運命を変えた……

アレスタ出陣！細部に渡るその、こだわり。

シナリオ性をより重視

最近のシューティングではあまり珍しくなくなったが、電忍もそのご多分に洩れず、主人公を取り巻く人間関係などが充実しててよい。ゲーム中に挿入されている台詞たちも、ゲーム進行のジャマにならないようだ。

このようにいろいろと助言なり目的を教えてくれる粋な演出。しかし、このシステム、常に賛否両論なのです。私は賛成！

縦シューに拡大縮小を！

MEGA-CDに拡大とかいう機能があったことを忘れた人も多いだろう。が！ 電忍がそんな忘れ去られようとしていた機能を思い出させてくれる。今回は紹介できなかったが、後半では何か凄いことをやっているらしい。

おおー！　この粗いドットが何を隠そう拡大機能ってやつだ。ボスなんかもちゃんと拡大するんだい！ 回転は!?

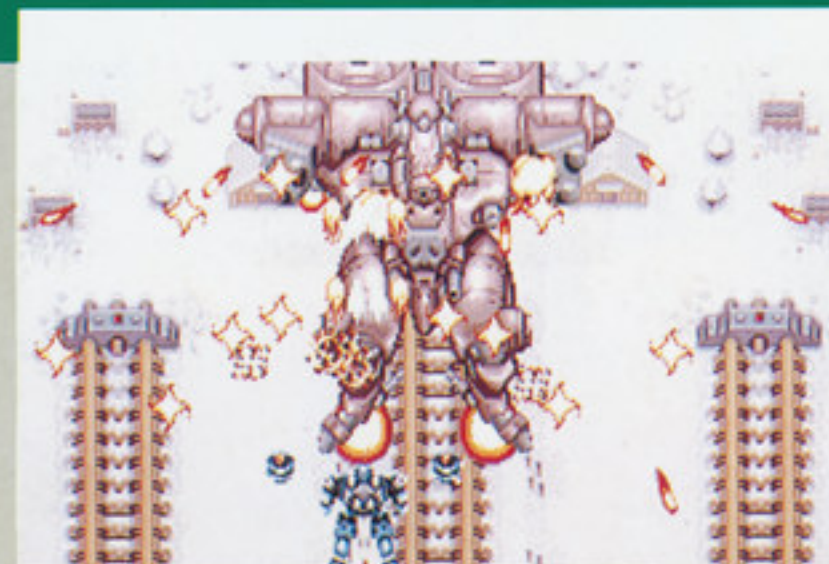
背景で暮らす人々

その昔高速スクロールというだけでウリになってしまう時代ってありましたよね。現代ＳＨＴ（シューティング）では、その背景を楽しむという原点に帰りつつあるようです。そんな眼で電忍を見てみると、いろいろと発見がありますよ。

よーく眼を凝らして見てみよう。人々が生活している様子が、一望できるのだ。牛さんや手を振る農民などが好出演！

ゲームミュージックシーンにハウスの波

最近のミュージックシーンを見ると猫も杓子もハウス一色。なんと、あの松任谷由美までもがハウスをやっているというのだから、ハウスもここまできたか……という感じ。

さて、ゲームミュージックシーンに目を向けるとまだハウスは少ない。しいて言えば、古代祐三が「ベア・ナックル」で取り入れていた程度。しかし、ここにきてゲームにもハウスの波が浸透しつつある。PCのスーパーCDロムロムの「スプリガンMK-Ⅱ」もハウスだ。意外にもシューティングにハウスが良い。軽快なリズムが、スピードにマッチし、メタル調より新鮮な印象を受ける。そして、この「電忍」もハウス。しかも和風／賛否両論あるとは思うが、ハウスが嫌いな私はシューティングにはこれしかないと思ったしだいだ。

和風ハウスは、それだけでも感動!!

STAGE1 忍者の里

忍者の隠れ里をアレスタが行く。電忍軍団の奇襲を受けて、村は壊滅状態。行く手を遮るのは、影狼の好敵手、鉄。彼の機体は飛竜。アレスタを模して造られたものだが!?

安心しろ、きさまもすぐに臥竜斎のもとへ送ってやる

兄弟同然に育ったお前と、どうしてここまで……。

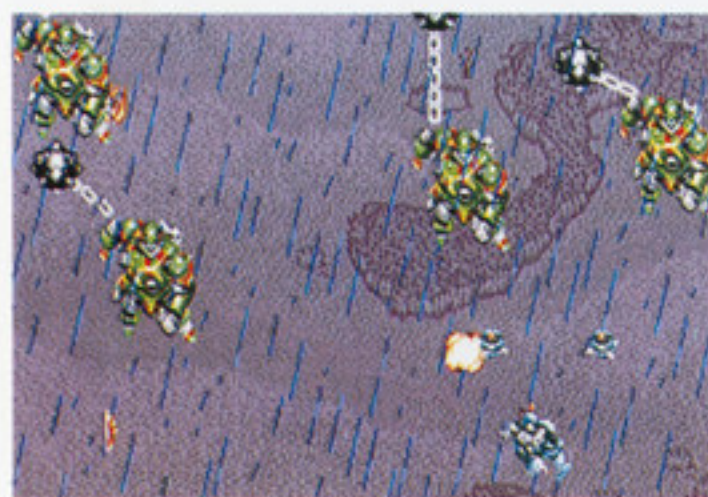
いくぞ、アレスタ! お前の力を見せてくれ!!

さぁ、いよいよ戦闘開始。特殊攻撃をうまく使い、敵の奇襲を受けて立て!

えーい、なぜそこまでして畜生道に走る! アレスタ操手の座などくれてやるわ!

STAGE2 東海地方

柴田勝家の命を受けた影狼は、今川義元の軍勢をかく乱すべく飛び立つ……。降りしきる雨のなか、敵を振り切るとそこには義元が搭乗する「武者王」が待つ。武者王の火炎放射をかわし、作戦を成功させるのだ!

降雨の中、敵の赤いのが出てきた。これはいわゆる戦車タイプという奴か!?

白兵戦用鉄鋼兵がアレスタに襲いかかる! こんな旧式に負けてなるものか!

合体!?

はっきり言ってただのデカブツだろ! 装甲が厚いからって、その遅さが命取りになるってことがわからないのか! え!? 合体したって!?

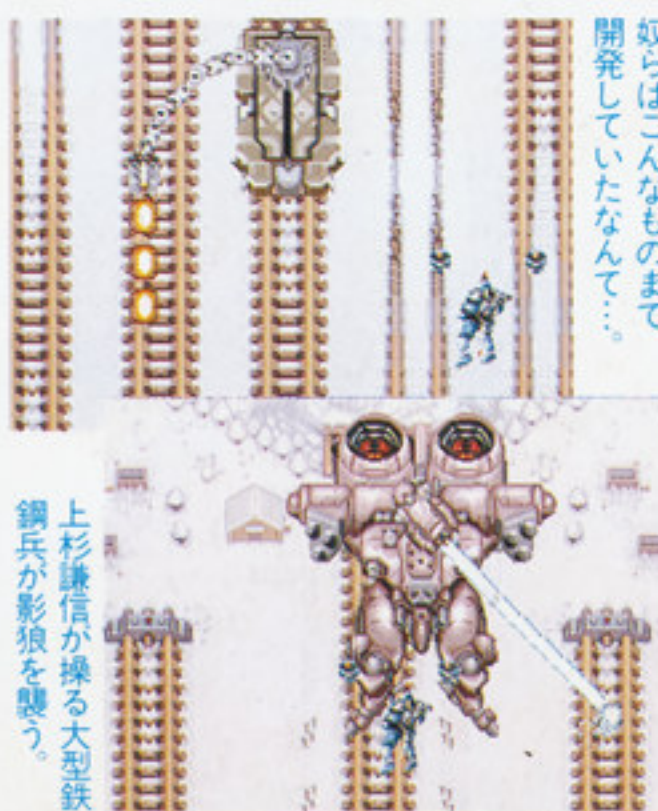
電忍劇場 byコンパイル

●発売一週間延びちゃったゴメンネ特別マンガだよ～ん。「電忍II」もこの調子でいくぜ?

STAGE3 上越地方

山岳地帯、日本アルプス上空の空中戦かと思いきや、そこには線路の上を走る武装列車が、猛スピードで攻撃してきた。速いぞ!

奴らはこんなものまで開発していたなんて……。

鉄鋼兵が乗車中らしい。襲ってくるか!?

上杉謙信が操る大型鉄鋼兵が影狼を襲う。

中盤ステージ以降にもあっと驚く仕掛けが!!

ここはステージ3の後半にあたる坑道内だ。

戦艦も細部に渡って動く!!

狂気に捕らわれた鉄の操る飛竜改が!!

中盤ステージ以降にも様々は演出が織り込まれている。巨大戦艦も凄いのだが、最終面では、かつてなかった仕掛けが待っているという……。

タイムギャル
おいで、おいで、こっちだよ.／

ウルフ・チーム／11月13日発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

今回のタイムギャルは発売記念完全攻略特集だ！　これで先へ進めなかった人も、もう安心。ゲーム大会情報もあるぞ！

おしりいやーん!!

私は、ギャルゲーが好きでも嫌いでもないが、ウルフさんのイベントに参加して、3Dのコンパニオン・レイカちゃんに遭遇！　今日から私もギャルゲーファンの仲間入りだ！　クリアー！

TIME GAL
ータイム ギャルー

♥完全攻略特集♥

これを見ればルーダ様の笑いをとらずにすむ!! まずはコマンド入力の順序解明!!

時空の彼方(かなた)　光を抜けて　鼓動の高なり　風を受け透き通る　時間の…いつまで唄ってるの！　そんなこというなよ、レイカちゃーん！　なんも資料を見ないで、この歌詞書いてんだからすごいだろ！

というわけで、今月はレイカファンの皆さんのために特別謝恩(しゃおん)サービス！　各ステージのコマンド入力順序と三択を完全解明しちゃうよ。自分の力で解きたい人は決して見ないでね。ちなみに下の表の反転というのは、画面が反転するステージのこと。そのときはコマンドを逆に入れてね。Sは射撃、3は三択よ。

今月の特集を見れば、皆さんエンディングが見れるはず。こういう画面を見なくてすむわけだ。重ねていうけど、自分の力で解きたい人は見ないでくださいね。特に三択の解答は……。

年　代	反　転	入　力　順　序	ステージ解説
B.C.70000000	反　転	右・右・左・右・左・上・下	炎を吐く恐竜さんの登場するステージね
B.C.65000000		上・左・S・3	トリケラトプスのジャンボーちゃんよ
B.C.300000	反　転	下・右・左・上・下・右・右・右・S・3	原始人さん、原始人さん！
B.C.1600		右・上・右	マンモちゃんは簡単よ
B.C.44		S・S・S・S・左・上・左・右・左・上・S	コロシアムでいい男じゃなーい
A.D.500	反　転	右・下・上・下・右・左・上・S・下・右	トロッコでSMおじさん
A.D.666		上・右・S・左・S・S	デスソウルの鎌がいたーい
A.D.1588		S・S・上・上・上・上・左・上・3	おじさん船長は嫌いなの！
A.D.1941	反　転	右・右・下・上・3・S・上・左・右・右	リメンバー、パールハーバー！
A.D.1991	反　転	右・左・下・右・右・左・3	ヘリコプターに飛び移るの
A.D.2001		左・右・左・下・3	モヒカンさん、バイク借りますよ
A.D.2010		右・上・左・上・右・下・S・右・下	隕石落下に注意してね！
A.D.3001	反　転	左・左・右・S・左・右・S・3	悪党機神さんは強いのよね
A.D.3999		S・下・左・右・3・右・S	エイリアンというより妖怪って感じ
A.D.4000	反　転	左・右・右・S・S・下	スペースチャイルドに乗って気分爽快！

次に……三択解答編！ もうこれでカ・ン・ペ・キ

どう？　これこそ禁断の秘技という感じよね！　三択で間違えちゃうとすごく悔しいのよね。まる焦げになったり、あたしの大事なスーツが破れちゃったり……。でも、もう大丈夫！　ＢＥメガさえあれば私もスーツを脱がされなくてすみそうだわ。でも答えのなかには嘘もあったりして(本当にあります…)！

正解　上に逃げる

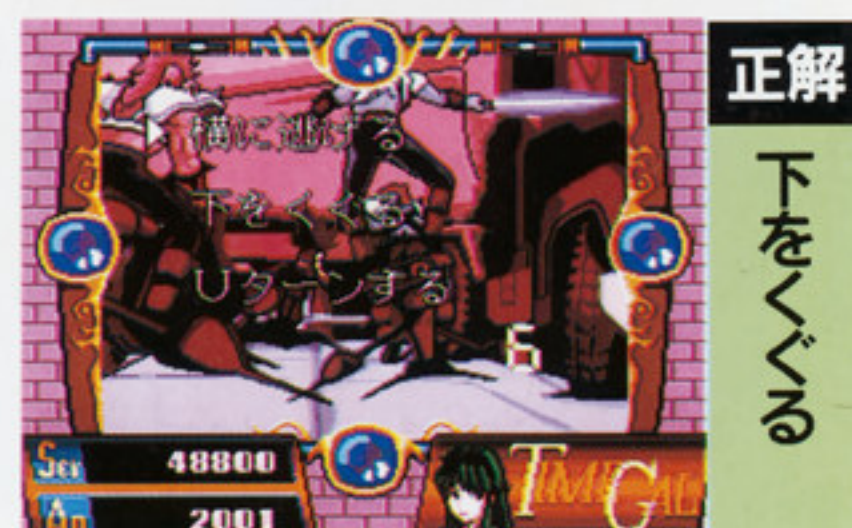
正解　逃げる

正解　ボートに飛びうつる

正解　海に飛びこむ

正解　上に逃げる

正解　ハッチを開ける

正解　下に逃げる

正解　下をくぐる

TIME GALシングルCDキャンペーンのお知らせ
あの名曲がシングルCDに！

先月号の紹介でもう、すっかりみんなが覚えてしまったあの歌(楽譜も載せねえでどうやって覚えんだよ！明星の歌本じゃねえぞ！)、タイムギャルの主題歌「時空を越えて」が、なんとシングルCDになったのだ！唄うは当然あの「大江戸捜査網」の山本百合子！

とはいっても、店頭販売するわけではない。タイムギャルのソフトを買ってそのなかに入っているアンケートハガキを送ってくれた人……抽選で1,000名!! にプレゼントしちゃうんだ。「でもソフトがCDなんだからいらねーよ」という人、話は最後まで聞きなさい。何とこのCD、新たな歌詞が加わりさらにボリュームアップしているのだ！　ほしい人は、アンケートハガキがゴミ箱行きにならないように要注意！

マルチな百合子さん。

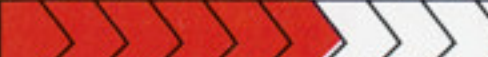
絵よりモノホン!?

10・15後楽園決戦
ジオポリスにレイカが舞った!!

去る10月15日、小雨の降りしきる後楽園・ジオポリスでウルフ・チームの新作発表会が行われたぞ！　そのなかで、業界関係者出場によるタイムギャルゲーム大会を開催！　我がBEメガチームも出場したのが、結果はコンパニ立ちする肌も露なレイカちゃんに気を取られあえなく敗北……。優勝は、なみいる強豪をなぎ倒したログインチームの手に！　それにしても当日は、ジオポリスの乗り物乗り放題だし、いいおかずができたし……楽しい1日だった。

ロードブラスターFX

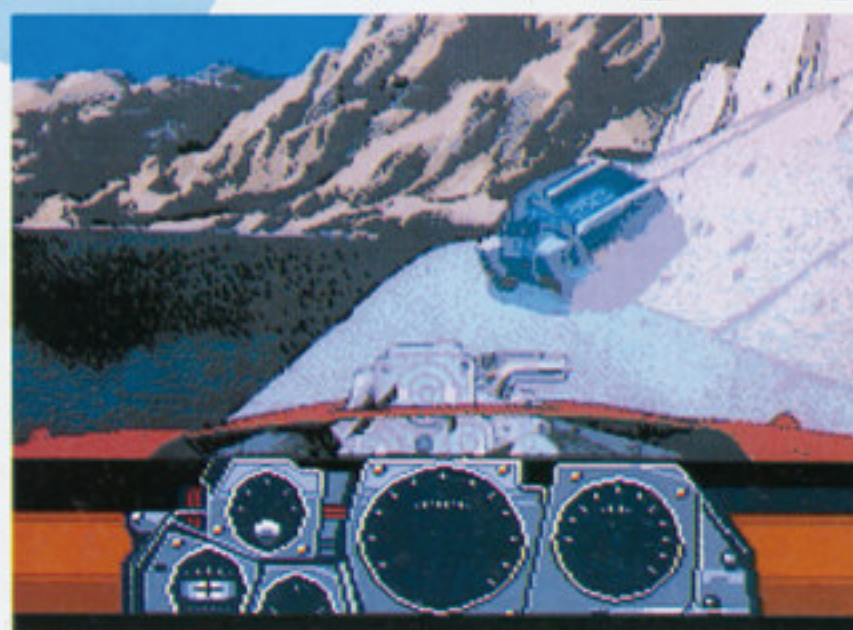
妻のために復讐(ふくしゅう)を誓った男の物語

ウルフ・チーム／12月18日発売／7,800円／RAC／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

過去のカーレースゲームはただ走るだけ。このゲームの場合カーアクションでありながら感情移入できるところがすごい。

ロードブラスターって何だ!

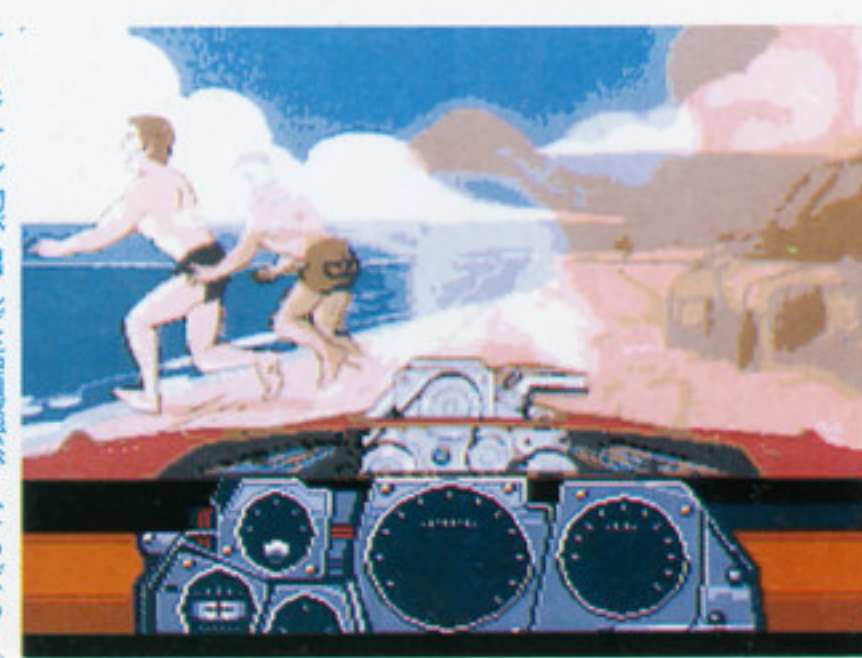
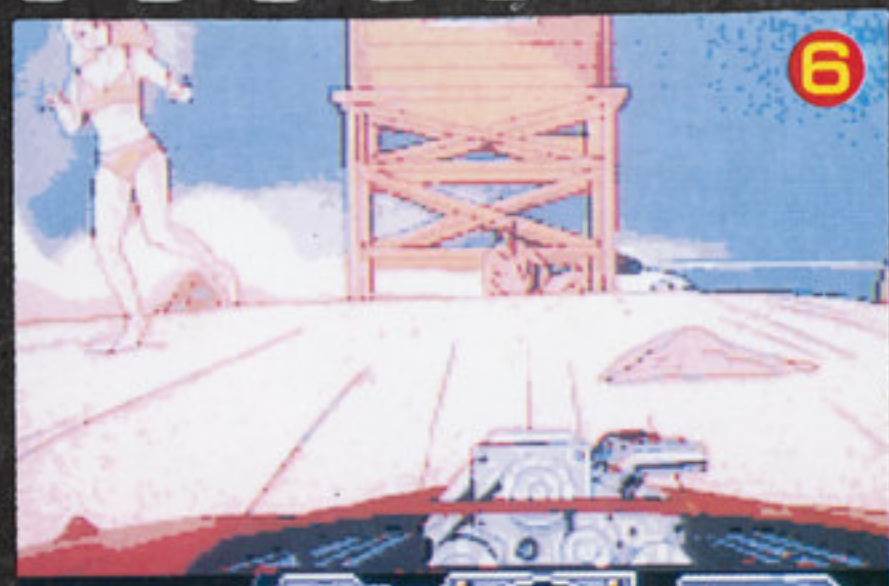
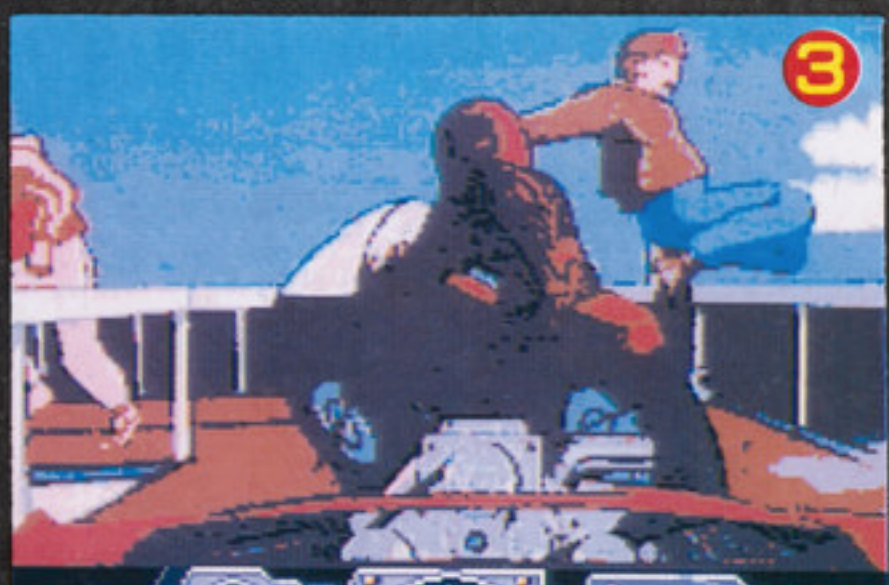
「ロードブラスターFX」は全9ステージで構成されているLD移植ゲーム。カーチェイスをしながら、画面に表示される進行方向やターボ、ブレーキなどの指示を読み取り、それに対する反応を素早く正確に入力することによって、トラップをくぐり抜け、ステージクリアを目指す。次々に襲いくる敵をかわし、時には攻撃を仕掛けて倒していく。最終目的は、暴走族の女ボスを倒し、妻の仇(あだ)をとること。

つまりフルアニメーションドライビングということで

OVAとして販売しても十分たえられそう。

第1弾「サンダーストームFX」、第2弾「タイムギャル」、これらの作品で培(つちか)ったノウハウがこの作品にも受け継がれている。秒間6から8コマのフルサイズアニメーション。そして、MEGA-CDへの移植に際し、LDの原画像からデータを読み、修正することにより実現できた完全移植。さらに、総動画数1万5,000枚で、アニメーション時間は30分ノンストップ! どーです、期待できるでしょ？

この勢いでウルフがLDオリジナルシリーズを出せば…!?

「サンダーストームFX」がシューティング。「タイムギャル」がアクションアドベンチャー、そして「ロードブラスターFX」がカーアクション。ウルフは、多種のジャンルのLD作品を移植した。確かに今回紹介している作品のクオリティは高い。過去のレースゲームの概念(がいねん)を完全に打破してしまった。しかしユーザーというものはぜいたくなもので、これらの作品を体験してしまった今、さらに超越するものを求めていく。チェックをした情報でないので定かではないのだが、ウルフはこの作品をLDシリーズの最終作品と考えているらしい。しかし、それでいいのだろうか？ せっかく築き上げたLDゲームというジャンル。潰(つぶ)してしまうにはあまりにも惜(お)しい。時間と金の問題はあるだろうが、オリジナルものにチャレンジすることを期待したい。ここでやめてしまったらゲーム界の損失(そんしつ)だ。

オリジナル物が出れば話題騒然となるだろう。

今月はステージ1をタップリ紹介してみたい

海岸通りからスタートし、海岸リゾートを走り砂浜へと舞台は移り変わっていく。プレイヤーのマシンに向かって体当たりを仕掛けて潰しにくる暴走族たちを、ハイパーターボを武器にして倒せ！
それにしてもこのステージ、西伊豆から沼津に抜ける国道136号線に似ていると思うのは私だけであろうか!?

サウンドはあの"J-WALK"が担当!!

●ＬＤゲームの命は、サウンドとグラフィック!?　ＬＤ作品の命は、まずグラフィック。原画がダサダサだとやる気も起きない。次に、サウンド。SE関係はバイノーラルを使用しているので問題ないとして、そこで問題なのはＢＧＭ。今回その大任を「J-WALK」が担当することになった。彼らは1980年のデビュー以来12年で11枚のアルバムを発表。コンサート活動を中心に活躍中。ゲーム音楽は今回が始めてのチャレンジ。聞くところによると、メンバーの中にもメガドラユーザーがいるとか。ハードなストーリー設定をどう表現するか!?

J-WALK BIOGRAPHY

1980年９月—J-WALK結成
1988年７月—シチズン腕時計ＣＦソング「アバロンの彼方へ」
1989年４月—コカ・コーラ'89「ソフトボール編」ＣＦ
三菱大画面ＣＦソング「勝利者」
ＴＶ朝日「プレステージ」テーマ曲「真夜中のプレステージ」
７月—コカ・コーラ'89「ホットサマーナイト編」音楽および出演
10月—三菱ファンヒーター「ONCE IN YOUR LIFE」ＣＦ曲
1990年７月—ＴＶ東京系「カサブランカ物語」テーマ曲「雨上がりの街」
1991年５月—加勢大周オリジナルビデオテーマ曲「夢は風のように」
10月—三菱電気グループ「HELLO/ I'M A DREAMER」テーマ曲
12月—「何も言えなくて夏」の「何も言えなくて」が爆発的ヒット／

アネット再び～アーネスト・エバンスシリーズ～
今月はビジュアルシーン堪能大会！

ウルフ・チーム／1月発売予定／価格未定／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 60％ 1人プレイのみ

「エル・ヴィエント」を購入できなかった諸君！ お待たせしました！ 第2弾の登場です。今度は買い逃すなよ！

本当は皆、ギャルゲーが大好きなんだ…

アーネスト・エバンスシリーズ第3弾ついに登場！ 今度は原点に戻り、アネットが主人公に返り咲き！ エバンスおじさんも良かったけど、ちょっと身体が軟らかすぎて気持ち悪いところもあったので、ここはやはりアネットちゃんの出番ということで…めでたしめでたし。前作でも、そのアクション性が高く評価されたわけだが、今度はさらにいいぞ！

ビジュアルシーンもいいけれど、ゲーム自体はもっと良い

クネクネ滑らかアネットちゃん

先月紹介した画面写真だけでは、どういう風に変わったのかわからないぞ、という諸君のために新たな写真を用意した。どーです、写真を見ればわかるように「ファイナルファイト」型アクションになりそうな気配。しかも、アネットのもっているキャラパターンが何と144パターン！ あのシステムで、このパターンの数。想像しただけでも鳥肌もん。マジックエフェクトは、前作を継承しフル画面サイズ。そして、アクションゲームの命ともいえる敵キャラ行動アルゴリズムが通常敵キャラクター用に10種類以上！ ビジュアルだけのゲームだなんてもう誰にもいわさない。なんたって、MEGA-CD第2世代なのだから。

遺跡ですかな!?

これは何かの遺跡か、すると財宝か!?

見ろ！ このアクションを!!

監獄ですかな!?

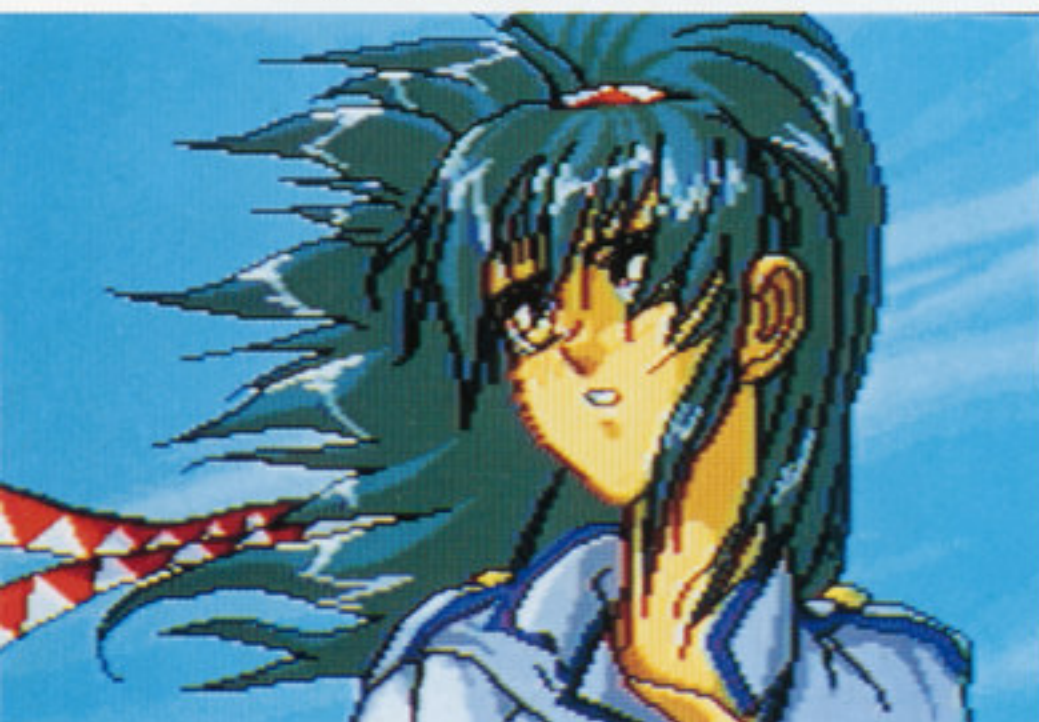
きっと誰かが捕らわれているとみる。

敵キャラの並び方がバードビュー！

キャラクター紹介

魅力たっぷりなシリーズの主役達が総出演するなんて、なんとも絢爛豪華！　おさらいの意味で紹介するぞ！

アネット・メイヤー

ゲームの主人公。この作品から、主役に復活。前作「アーネスト・エバンス」における〈ハスター封印〉の一件でペルーでの居場所を失った彼女は、米国の冒険家アーネスト・エバンスに連れられて渡米。故メイヤー神父の庇護もあって、正式に米国国籍を取得している。その容姿は「フランス人形のようだ」といわれるほどに可愛い、あるいはきれいな部類に入る。健やかに伸びた手足はしなやかで、華奢に見えるその腕から繰り出される一撃はかなりの威力があるらしい（画面をいっぱいに使って爆発させてしまう）。ハスターの巫女という血筋で、魔法も有している。

アーネスト・エバンス

米国を代表する冒険家であり、また、国家規模で運営する美術館にも引けをとらないだけの設備と資料を誇る「アーネスト・メモリアル」の館長でもある。その最大のセールスポイントは何者にも束縛されぬ天真さと、そこに起因する無類の行動力である。また鞭の扱いは右に出るものはいない。

アイシャ・パーム・レンヴルーラント

欧州辺境の小国家「パーム＝レンヴルーラント」の王女。この国は昔日より「正妃より第一子に王位継承の権利を与える」というしきたりで王室の運営が執り行われている。王位継承権をかけた政変劇が起こり、彼女もその危険に巻き込まれる。

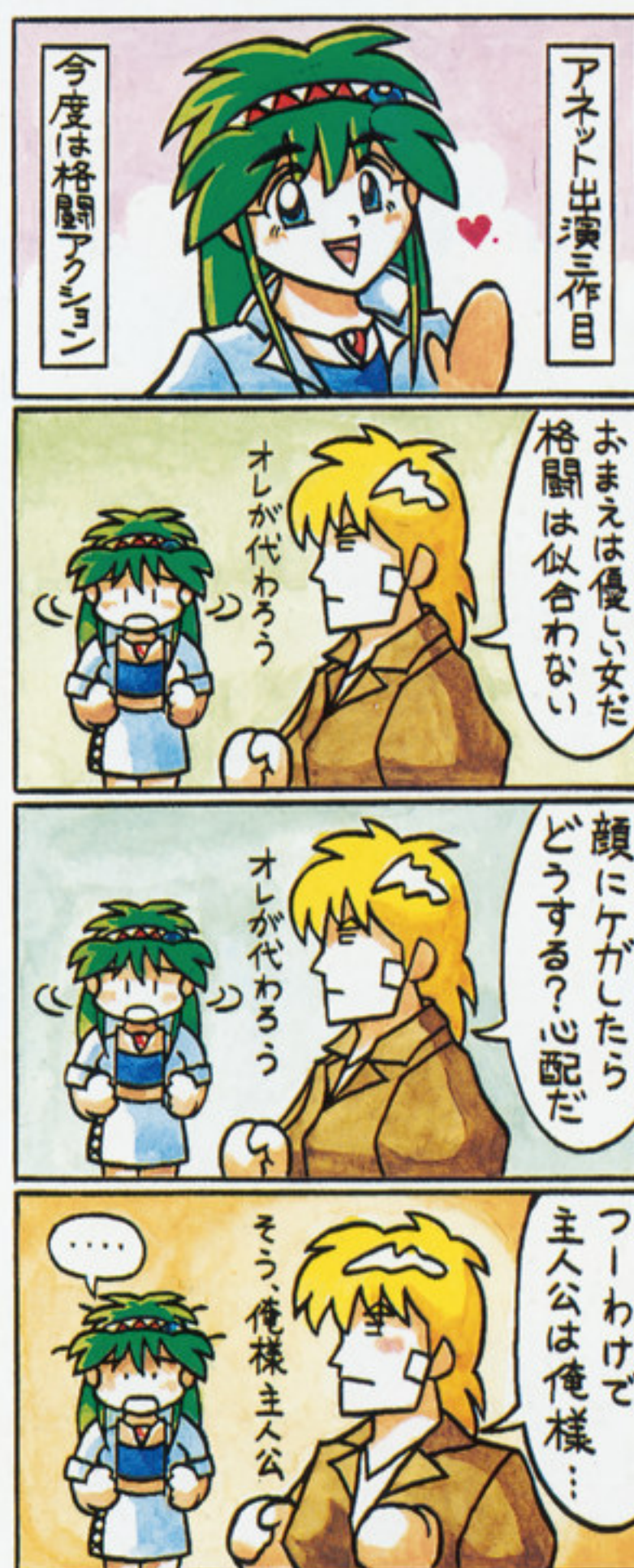
あねこらんど

by 新免G之進

アネット出演三作目
今度は格闘アクション

おまえは優しい女だ格闘は似合わない
オレが代わろう

顔にケガしたらどうする？心配だ
オレが代わろう

つーわけで主人公は俺様…
そう、俺様主人公
‥‥

それでもやっぱりビジュアルシーンは捨て難い

アネットちゃん!! 来月もよろしくね♡

AYA サイキック・ディテクティヴ・シリーズVOL.3
帰路に着いた降矢木に新たな謎が迫る

データウエスト／1月3日発売予定／7,600円／VCS／CD-ROM

完成度ゲージ 100%　1人プレイのみ

依頼を果たし、恋人のもとへ帰ってきた降矢木。だが梨絵香は消えていた……。前号に続き、衝撃のストーリーを追う。

梨絵香はどこに!? 足取りを追う降矢木だが……

依頼は果たされた。老人の胸には確かに腫瘍があり、それは彼の心に妙な印象を残した。

屋敷を出た降矢木は、梨絵香のもとへと急いだ。部屋の前、インターホンを鳴らす。いない。買物だろうか。先に報告をすませようと、彼は桐生のオフィスへ向かった。

桐生に報告をすませ、ふたたび梨絵香の部屋へ。帰っていない。スペアキーでなかに入るが、姿が見あたらない。留守番電話のランプが点滅していた。倉橋亜紀という女性からのメッセージが入っている。梨絵香と会う約束をしていたらしい。だが……会えただろうか。降矢木は胸騒ぎがした。もしや彼女に何かあったのでは……!?　押し寄せる不安から逃れるため、彼は梨絵香を捜し回った。駅も、よく行く店も公園も捜した。もしやと思い、部屋へ戻ったが帰っていない。と突然、電話のベルが鳴り響いた。亜紀からだった。梨絵香と会えなかったらしい。降矢木は自分のオフィスの番号を伝え、何かあったら連絡してほしいと頼んだ。胸騒ぎを抱えたままオフィスへ戻ると、さっそく亜紀から電話があった。電話じゃ話せないことがあるので、公園で会ってもらえないか、と。果して亜紀は待っていた。電話じゃ話せないこととは？「そんなこと、言った覚えがありません」。おかしい。たしかにそう言われて、ここへ来たのだ。何度も、梨絵香のことと混ぜ合わせて聞いてみる。だが返事は同じ。そして何を動揺したのか、足早に去ってしまった。

仕事を終え、真っ先に梨絵香の部屋へ向かった降矢木。だが彼女は留守だった。買い物にでも出かけているのだろうか？

管理人にたずねても梨絵香の行方はようとして知れない。「早く帰ってきてね。もうすぐ私のバースデー」。彼女の声が胸に響く。

どうやら最後にコンタクトを取ったのは、友人の倉橋亜紀だったらしい。一体、梨絵香はどこへ？

警察も、たった数時間の行方知れずでは捜査できないと言う。この後、降矢木は心当たりを片っ端から捜した。だがムダだった。

彼女のよく行く店にも足を運んだ。だがここにもいなかった。ペンダントのクリーニングを頼んで以来、彼女は姿を現していない。

登場人物紹介

降矢木和哉
主人公。超A級アナリストとして活躍。桐生の依頼を引き受けたことにより、大きな事件に巻き込まれて行く。

森崎梨絵香
降矢木の恋人。彼が仕事に出かけている間に行方知れずになる。これにより降矢木に大いなる災いが降り掛かる。

桐生五郎
降矢木と同じアナリスト。膨大なギャラの仕事を降矢木にもたらした人物。彼もまた行方をくらましてしまう。

神谷老
巨大な屋敷に住む、金持ちの老人。降矢木が受けた依頼は、この老人の胸の腫瘍を確認することだった。

梨絵香の秘密と亜紀の事故物語は急展開を遂げる

マンションの管理人と話をしているうち、彼女は重大な情報をポロリと漏らす。桐生が梨絵香を訪れていたらしいのだ。なぜ桐生が？

疑惑のなか、警察へ向かった降矢木を懐かしい顔が迎える。秋中だった。彼とは昔、とある事件を一緒に手掛けて以来の仲だ。秋中に梨絵香の写真を見せた途端、「!!……」。表情が変わった。何か知っている様子だ。降矢木は問いつめる。「実は……」。彼の所属している衛生省に、匿名の郵便物が届いた。それには以前から捜査していた薬物密売組織に関する情報が詳細に書かれていたらしい。そしてなかには、1枚の写真も同封されていた。

「……それがその女性に似ていた」。

梨絵香が!?　まさか彼女に限ってそんなことが……。真相を確かめに、降矢木は梨絵香の部屋を探った。……ヘロインはあった。隠されるように、誰にもわからないように……。

「これは本当に梨絵香のものなのだろうか」。

薬物密売組織に関わっているのでは、という疑いをかけられる梨絵香。そして降矢木は、彼女の部屋でヘロインと注射器を発見するのだった。窮地に追い込まれる降矢木と梨絵香……。

梨絵香……ごめんなさい

降矢木は亜紀のアパートへ急いだ。彼女なら何か知っているかもしれない。同室の宮友早紀によると、亜紀は桐生と何度か会っているようだ。その頃から亜紀の様子がおかしくなったらしい。翻弄される降矢木の耳に、救急車のサイレンが飛び込む。アパートのほうだ。交通事故らしく、野次馬がひしめいている。人の波をかき分けのぞき込む。亜紀だ。倉橋亜紀が血みどろになって倒れていたのだった。

「梨絵香ごめんなさい。私がいけなかった……」。

真相に迫る降矢木
だがその背後にある
大きな闇には気づかない……

執事
神谷老を世話している人物。犬のように実直で老人に仕える。

倉橋亜紀
梨絵香の友人。交通事故に遭うが一命を取りとめる。

管理人
梨絵香のマンションの管理人。彼女の口から意外なことが！

宮友早紀
亜紀のルームメイト。桐生と亜紀が知り合いだと教えてくれる。

秋中友和
衛生省の役人。主に違法薬物の使用実態を調査している人物。

真行寺　彩
降矢木の元恋人。降矢木の仕事中、誤って死なせてしまう。この事実が、いつも降矢木の心を締めつけている。

天舞メガCDスペシャル
徐々に、すごさが見えてきた！

ウルフ・チーム／12月25日発売／価格未定／SLG／CD-ROM

完成度ゲージ 95% 1人プレイのみ

MEGA-CD久々の歴史シミュレーション天舞。リアルタイム制や実写取り込み画像を駆使したMEGA-CDらしいデキに仕上がりそうだ。

すべてが、本格指向！ 単なる移植ではない！

ウルフ・チームが放つMEGA-CDの超大作シミュレーション「天舞メガＣＤスペシャル」。敵味方が交互にターンをこなしていくこれまでの歴史シミュレーションとは違い、リアルタイム制を採用していること、そして多くの三国志ゲームが、羅貫中（らかんちゅう）が創作した「三国志演儀」をもとにして作られているのに対して、この天舞は歴史書「三国志正史」にもとづいているのだ。また天舞のために開発されたマルチ・ウインドウシステム〝M-VIWS〞も採用され、まさにユーザーフンドリーにゲームが進められることなどは、いままでに紹介してきたとおり。でも、ここまでならばパソコン版となんら変わらないんじゃない、なんてことにもなりかねない。ところがどっこいMEGA-CD版には、実写取り込み画像がふんだんに盛り込まれているのだ。しかもそのもとになった映像は、1985年に中国で制作された「三国志　諸葛孔明」だ。この作品は、映像化された三国志の決定版ともいえるもの。日本でも㈱シネマルネッサンスからビデオが発売されているので、興味があったら見てみるのもいいんじゃないかな。今回、天舞で使われている実写取り込み画像の一部を入手したので、さっそく掲載（けいさい）しといたぞ。本格派指向の映像を堪能（たんのう）してくれ。

M-VIWSで、実現されたマルチウインドウを駆使してリアルタイムな戦いを実現。現在、制作も順調。発売を期待して待っててほしい。

苛烈にして、流麗――実写取り込み動画

◎サウンドは高橋幸宏と135のオリジナル

すべてが本格指向の天舞。サウンドのほうもリキが入っている。オープニングに使われる曲は、なんと高橋幸宏。これが、前述の実写取り込み画像とともに流れる。そして、ゲーム中で使われる曲は、前回もお知らせしたとおり１３５のオリジナルだ。今回、天舞で使われる曲をレコーディング中の１３５の方々にお話を聞いてきたぞ。

１３５　基本的には僕らがもっている音楽性、エスニックであることやアジアであることを、もっと広げていったところで音作りをしています。その広がりを進めていけば今回の天舞にも必ず接点があるはずだと思っています。ウルフさんは、ゲーム画面をいっさい見せなかったし、資料はペラ１枚。テーマだけをもらってイメージを膨（ふく）らませて作りました。いままでの単なるゲーム音楽を打破するために、決まりきったパターンにしたくなかったので、画面にこだわらずに作ったわけです。

とのこと、ゲームの音楽にしては異例のコーラスやアカペラも入っている。これまでにない切り口として期待したい。

１３５のメンバーの方々。レコーディングは、ごくごく順調に進んだとのこと。

Aランクサンダー
子門真人の主題歌はいいぜえ

RIOT／1月発売予定／7,400円／AVD／CD-ROM

完成度ゲージ 60% 1人プレイのみ

リップとは打って替わって今度はヒーローものを作ろうとしてるのもRIOT。シナリオがリップと同一人物なんて信じられる!?

秘密結社「ブルズ・アイ」に復讐の炎を燃やせ!!

主人公のサンダーは「ブルズ・アイ」によって造られた改造人間。彼は、改造後「ブルズ・アイ」を脱出。自分の肉体を永遠に葬り去った奴らに復讐すべく立ち上がる。というようなストーリーで始まるこの作品。随所に「仮面ライダー」の臭いがして作者の思い入れが感じられる。次号の続報を待て!

移動シーンはリップの時より移動しやすくなっているという。

会話シーン。声優さんは新人を起用!

戦闘はカードバトル。サンダーに変身!

改造人間(カスタムクリーチャー)との激烈戦闘シーン!!

サイボーグ009
ファン待望のゲーム化!

RIOT／3月発売予定／7,800円／ACT／CD-ROM

完成度ゲージ 30% 1人プレイのみ

オールドファンには懐かしい009がついに本格ゲーム化!「加速装置!」は再び流行るか? 期待して待て!

赤いマフラ～もとい!! 黄色いマフラーなびかせて

あの「サイボーグ009」が待望のゲーム化! ジャンルは写真を見ていただければ一目瞭然、アクションゲームだ。もちろんRIOTお得意のビジュアルシーンもバッチリ入っているから、ご心配なく。さて、ゲーム化にあたっては原作（秋田書店刊　全15巻）の5、6巻「地下帝国ヨミ編」を中心に、4巻「ミュースト・サイボーグ編」のキャラクターを使用している。ゲームは加速装置での高速スクロールや、8人のキャラクターの使用など、オールドファンは必見!?

加速装置で高速スクロール!!

戦闘シーンもまだまだ開発中という感じだけど、来月にはもっと情報が入るかもしれないから期待しててほしい。

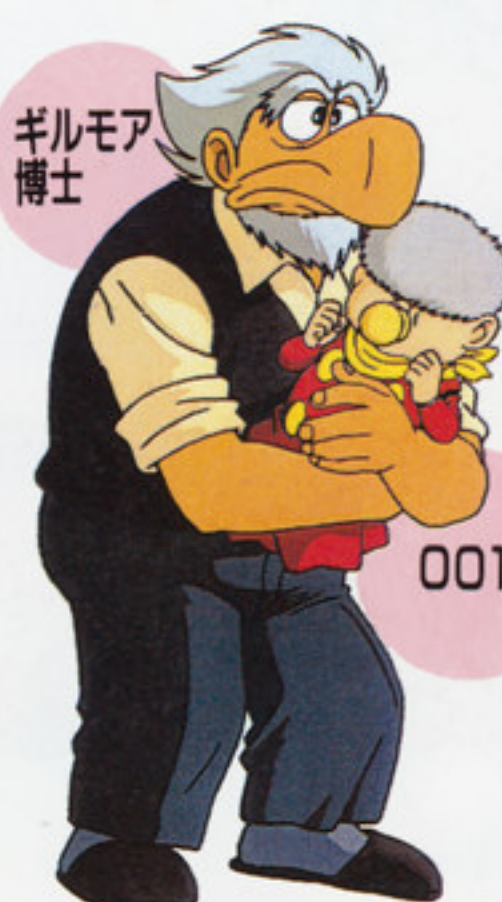
ジャンプとスーパーガンで敵を粉砕しろ! 写真とは関係ないけれど、このページのイラストかっこいいよな。うん!

003

ギルモア博士

001

ゆみみみっくす

弓美は、けっこうボーっとしてるらしい

ゲームアーツ／12月発売予定／7,800円／ADV／CD-ROM

完成度ゲージ 90%　1人プレイのみ

「ゆみみみっくす」無事発売まで、ひたすら続くこのコーナー。今回は、原作者の少女マンガ家竹本　泉先生にインタビュー！

☆前月号の続きになっていないコトのオワビ☆

毎度お待ちかね「ゆみみみっくす」のコーナーです。先月「ゆみみみっくす」劇場などと題して、冒頭のシーンをコミック仕立てで紹介しました。弓美は朝起きて学校へ向かう途中、ユーレイを見てしまう。「はたして、弓美の目前に現れたものは？　以下次号!!」……のはずだったのでありますが、続きが載っていない。なぜでしょう？　まあ、それはさておき、とっておき！　今回は大胆にも原作の竹本　泉先生にゲームアーツの開発担当の岡部博明さんとともにインタビューを敢行。竹本ワールドの秘密に迫りたいと思ってます。

ゆみみMＩX!?

——え～と、竹本先生オリジナルキャラということで、今回のキャラの特徴というのは？

竹本　そうですね、今までの自分のマンガの流れの延長ですね。キャラクターは、いつもいろいろストックしてあるのですが、そのうちの１つという形です。ですから、もし「ゆみみみっくす」がゲームにならなかったらマンガにしていたかもしれないですね(笑)。

——全部で何人ぐらい出てくるんでしたっけ？

竹本　主要登場人物は５人ですがその他ママとか先生とか、いろいろ際限なく描いてます。

——具体的な作業はどういう感じで？

竹本　とりあえず、一番最初にキャラクター設定。これは３～４個作りました。そのなかから決定して、その後お話ですね。そして画面のレイアウトを半分ぐらいですか？

岡部　800カットのうち300か400カットぐらいは、やっていただきました。

——けっこう、たいへんな作業ですね。

竹本　去年はずっとやってましたね(笑)。

——マンガを描くより、たいへんですか。

竹本　マンガのときは、下書きしてから、ペン入れしなきゃいけないから、同じ絵を何度も見なければいけない。ペン入れしなくてす

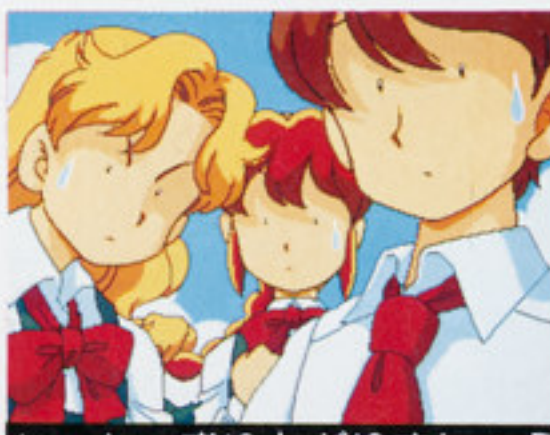
ゆみみみっくす OPENING劇場

高橋由美子の『アチチッチ』に合わせて歌ってね！

オープニングは、高橋由美子の『アチチッチ』が流れる。いっしょに歌って発売を待とう。うーむ、意味深な歌詞！

ちょっと　待たせたかしら

そんなに怒らないで

遅れた分はサービスしちゃうわ

もっと　盛り上がりましょう

一気に昇りつめて

プロセスなんて

アチチッチ

バキ

アチチッチ

お熱い夏に

恋の温度も上昇中よ

ＡＨ—

むだけ楽かな。

――コンテというとどんな感じのものなんですか？　アニメのコンテみたいなものですか。

岡部　そうなんです。コンテを描いていただいて、レイアウトを決めて、アニメーターが動画を描き、それをスキャナーで取り込んで動かすわけです。竹本先生のレイアウトに動きの指示が細かくしてあったので助かりました。でも普通のアニメだとそれで終わりなんですが、ゲームなんで分岐があるわけです。かなり変則的なコンテを描いていただきました。

――ゲームがある程度できてから、竹本さんのほうから、いろいろ注文をつけたことなどはありますか？

竹本　注文というより、気になるところがあったらいってくださいということで、細かい線の直しとか。

岡部　僕のほうで、それはお願いしました。線も多少省略していただいて。

竹本　最初は、こんなによく動くとは思っていなかったのでびっくりしているところです。

岡部　アニメーターがちょっと目を離したすきに好き放題の絵を描いてくれたもんで、それを動かすのがたいへんでしたね。メガドライブには、背景が2面画しかないのに4画面2スクロールなんてのを平気で描いてくる。ハード知ってる人が見ると驚くかもしれない。

竹本　レイアウトのときも、これ、できたらでいいですからと指定しとくと、それができちゃうんですよ。不思議ですよね。マンガ家の立場からいえば、こういうゲームが一番理想的だと思うんです。自分の考えてることや絵をゲームにできるということですからね。ほんとにたいへんですけど、たいへんなだけに面白く、見返りがあるという感じですね。

――タイトルも竹本先生がつけたんですか？

竹本　はい。これは、もうバラしてもいいのかな？　弓美の何かが混線して別の性格がミックスして出るからそれで「ゆみみみっくす」というわけなんです。

――あ、そういう深い意味が。

竹本　非日常的な話が好きですから。なるべく悩みのない話を描こうと思っているんです。

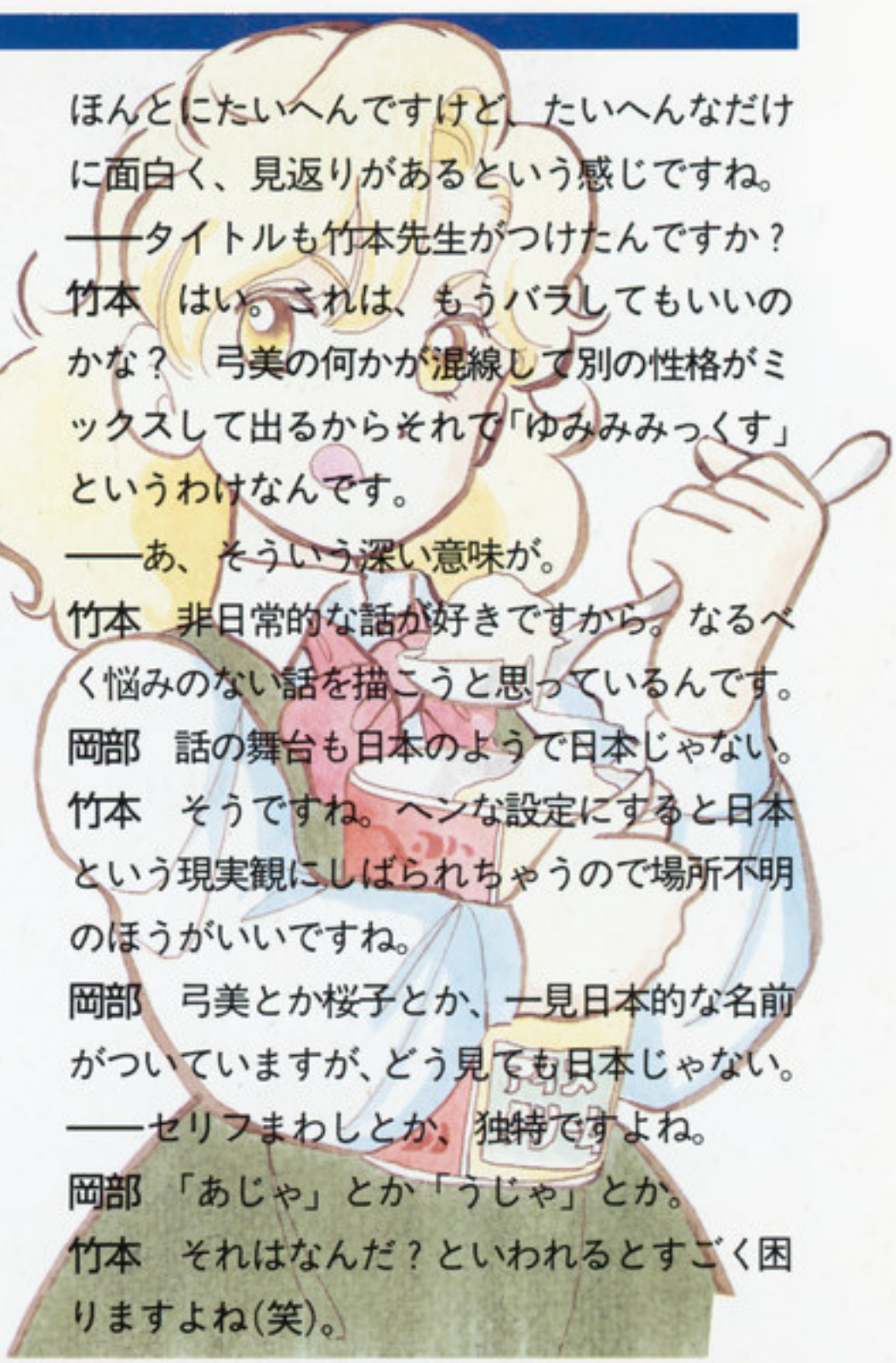
岡部　話の舞台も日本のようで日本じゃない。

竹本　そうですね。ヘンな設定にすると日本という現実観にしばられちゃうので場所不明のほうがいいですね。

岡部　弓美とか桜子とか、一見日本的な名前がついていますが、どう見ても日本じゃない。

――セリフまわしとか、独特ですよね。

岡部　「あじゃ」とか「うじゃ」とか。

竹本　それはなんだ？といわれるとすごく困りますよね(笑)。

竹本　泉さん

本業はもちろん少女マンガ家。実はセガマニアと見た。かつての趣味はチェス。ケーキとかドラ焼きなど和菓子関係の甘いものと甘いコーヒーが好きな気さくな人。

これさえ読めばアナタも竹本通！

もちろん、本業は少女マンガ家の竹本　泉先生。いままでに、これだけ単行本が出てます。コミックスの竹本ワールドもよろしく！『パイナップルみたい』『あおいちゃんパニック！』(全3巻)『ハジメルド物語』『魔法使いさんおしずかに』(全2巻)『ちょっとコマーシャル』『あんみつ姫』(全4巻)『ひまわりえのぐ』以下、講談社刊。『虹色♪ 爆発娘♥』『あおいちゃんパニック！』(全3巻)『ちまりまわるつ』『ルプさらだ』以上、宙出版刊。

ウフフ

陽射しがあなたを狙う

視線がハートに当たる

出逢った瞬間から

ドミノ倒し

気にしなくてもいいじゃない

渚が私をさらう

大きなウェーブになあれ

いちにのさんしで

天国行き

アチチッチ

アチチッチ

お熱い夏に

ジリジリさせちゃう

年頃～

ボーっとしたところが

――ところで、竹本先生はデビューしてから何年目なんですか？

竹本　11年目になるんですかねー。'81年のデビューでしたから。

――デビュー作というのは？

竹本　『なかよし』に描いた「夢みる７月キャット」という短編なんですけど。

――けっこうボーっとしてるキャラが多いみたいなんですけど。ご本人の性格ですか？

岡部　女の子の方は、ときどき活発だけど男の子のほうは100％ボーっとしてる……かな。

竹本　男の子のほうは、あんまり動かさないほうが、展開しやすいみたいなところがあるんですよ。男の子のほうが動きすぎると主人公が引き立たないってことがありますね。

岡部　なんか事件に巻き込まれてしまうタイプのキャラが多いんですよね。

竹本　今回の弓美も、優柔不断でなかなかものが決められない女の子で、天の啓示（けいじ）みたいなセレクト画面で選択するというお話なんですよね。プレイヤーが神様になって指示してあげてくださいみたいな。そのほうが男の子にとって感情移入しやすいんじゃないかな。

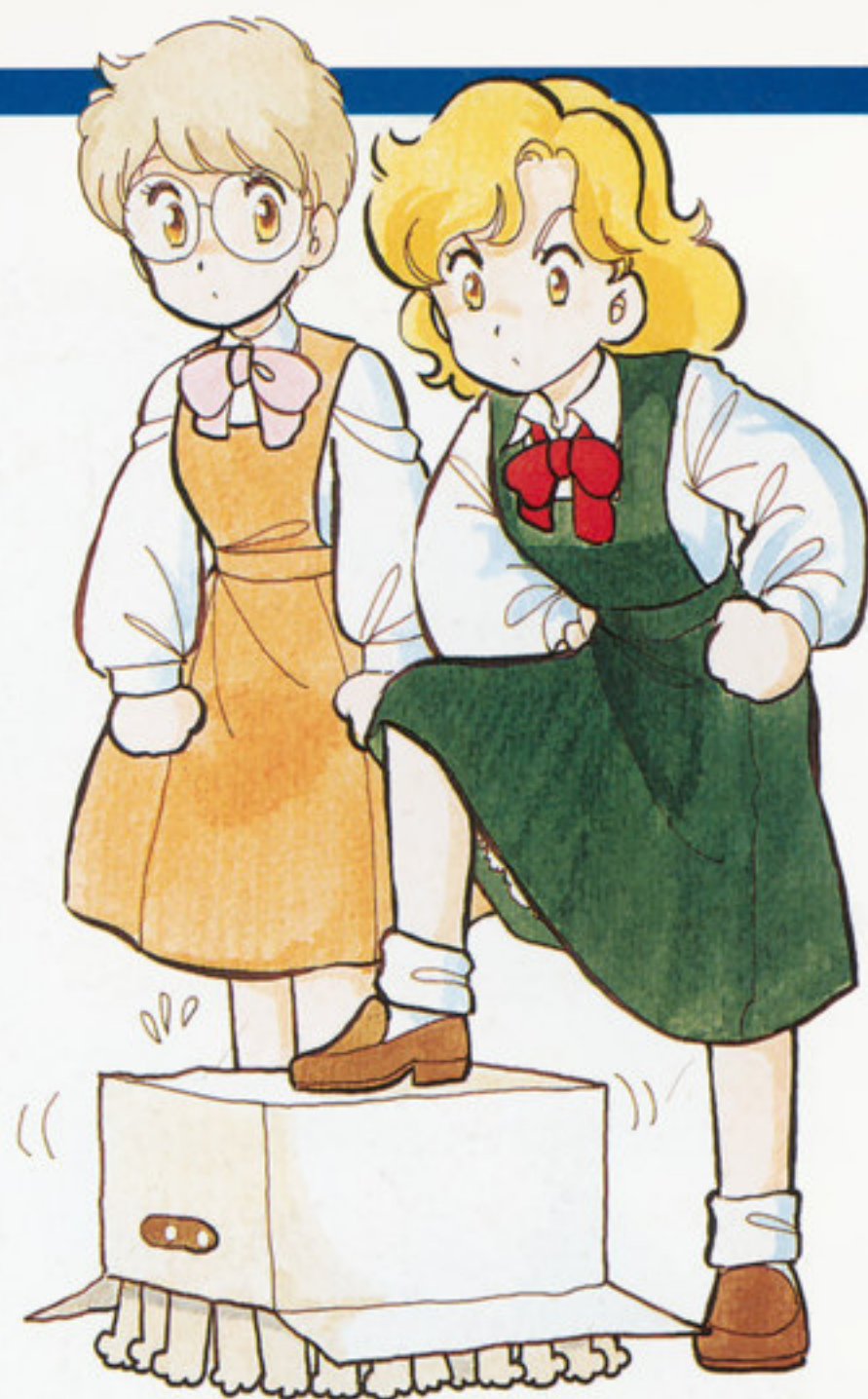
――MEGA-CDのユーザーは、男性が多いと思うんですが、そのへんは意識しましたか？

竹本　それは、意識してます。少女マンガの方法論だと感情移入してもらうための感情描写が多くなりますから。感情描写を軽くしてストーリーの流れやプロットを重視してます。

――ところでゲームはよくやるんですか？

竹本　ゲームは好きです。ＰＣエンジンのＲＯＭ²がないだけで、メガドラ、ＳＦＣ、ＰＣエンジンみんなあります。セガのマシンもＳＧ1000と2000をもってます。最近使ってないけど（笑）。ファミコンもコントローラーのボタンが四角い初期のヤツをもっています。

――そりゃすごい。それでは最後に一言ずつお願いします。

岡部　いままでのアドベンチャーゲームに一石を投じるなんて大げさに広告しちゃいましたけど、作っている本人もそのつもりで作っています。私も、けっこうアドベンチャー好きなほうですが、ほんとにコレといったものがいままでなかった。パソコンのＡＤＶでもマルチストーリー、マルチエンディングといっておきながらも、ほんの毛の生えた程度しか分岐してないとか、単なる時間稼ぎをするためにワナを仕掛けたりというゲームが多いですよね。そういうイヤな要素をとったらこうなりました。謎を解きの楽しみは薄れたけどストレスを感じる部分は排除しました。

竹本　「ゆみみみっくす」は構えずにのんびり遊んでください。分岐を全部追いかけているとたいへんですが、４～５回やれば全部のエンディング見てもらえると思いますよ。

岡部博明さん
「ゆみみみっくす」制作の責任者。ぎゅわん自己シリーズや「ＬＵＮＡＲ」のサブプログラムも担当。版権ものでは原作の味を尊重する、ちょっとこだわりのプログラマー。

MEGA-CDハミダシ情報

かねてから噂のCD同梱本体がついに登場するのだ。限定品にふさわしい、名作４本が１枚に詰まっているぞ。

もうすぐ登場から１周年になろうとするMEGA-CDだが、このたびプレミアムＣＤソフトが同梱（どうこん）されたMEGA-CD本体が限定発売されることになったぞ。上の写真が同梱される「セガクラシックアーケードコレクション」だけど、これには過去のメガドラの名作「ザ・スーパー忍」「ゴールデンアックス」「ベアナックル」「コラムス」の４本が１枚のＣＤに収録されているのだ。事実上の廉価（れんか）版といえるこの限定ハードの発売は11月20日の予定だ。これから本体を買おうとしていた人は要チェックだぞ。

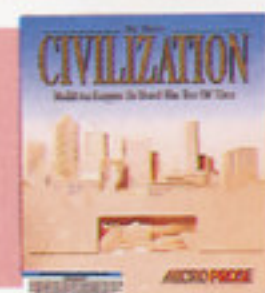
次は今月紹介できなかった「ファイナルファイトＣＤ」の近況だけど、心配されていた２人同時プレイはとりあえずちゃんと入ることになったのだ。現在は約60％の完成度で、発売は来年２月ごろになってしまったけど、来月こそはしっかり紹介するぞ。それから、今月発売予定の「電忍アレスタ」は早くも続編「電忍II」の企画に取りかかっているそうだ。来年もコンパイルには期待だね。

なお、制作始動の発表以来なかなか続報が入らなくてファンをヤキモキさせていたタイトーの「ニンジャウォリアーズ」と「ナイトトライカー」だが、こちらのほうは現在40％くらいのデキ（「ニンジャ」が２面くらい、「ナイスト」が１面ほどできている模様）で、移植ぐあいもいいという噂が聞こえてきているぞ。もしかしたら12月６日の遊星セガワールド会場で初見参かも？　そのほか、セガ・ファルコムの「シスターソニック」も近々画面が見れそうだぞ。

こちらは「ファイナルファイトＣＤ」の開発風景。本格的な音入れも終わり、仕上げ作業も終盤か？

TERADRIVE

PC COLLECTION

タイトルを一新してパワーアップ再登場のTERAコーナー。これからも最先端の海外ソフト情報をガンガンお届けして行くからね。

CIVILIZATION

MICRO PROSE

文明の興亡をシミュレートした奇妙なゲーム

ナイル・インダス・メソポタミア・黄河を始めとし、太古の昔から地球上で多くの文明が生まれ、滅亡していった。このゲームはそのような文明の興亡をテーマとしたシミュレーションゲームなのだ。

文明の歴史は発明・開拓・戦闘の歴史であった

シミュレーションゲームと聞くと、なんたら戦略とかを思い浮かべる人も多いはず。しかし、この「CIVILIZATION」は文明を『文化の発展』といった側面からシミュレートしたゲームなのだ。

プレイヤーは、「流浪の民」であるという設定からゲームは始まる。最初にプレイヤーは自分の文明の拠点とする都市の位置、名前を決定する。この都市を中心として君の民族の文明は発展するのだ。

プレイヤーの最終目的は自分の文明のレベルを上げ、植民地開拓用の宇宙船をアルファケンタウリのスターシステムに送り込むこと。

一方、自分の文明が他の文明に滅ぼされてしまったらゲームオーバーになる。

このゲームにおける文明のレベルとは、統治している人民の数はもちろんのこと、その文明の文化レベルの高さも重要な要素となる。

文化レベルを向上させるためには様々な技術を発明する必要がある。このゲームでは次にどんな技術を発明するかをプレイヤーの意志に委ねているのだ。ただし、それぞれの技術、発明には関連性があり、適当に発明していても文明のレベルは向上しないだろう。

その他にも、他民族との交流、戦争、貿易、公害問題の解決など、様々な要素を含んだこのゲーム、買っても絶対に損しないぞ。新しもの好きな人は即買いだ。

この星が文明発祥の地だ

Fire, tools, and weapons

この美しい星を舞台にゲームは始まる。地形はオリジナルだが、地球とほぼ同じモードもある。

しだいに発展していく街

最初はこんなもん。ただの遊牧民の村って感じ。

時間がすぎればここまで発展する。工場、大学、もちろん水道完備だ。

文明発展のプロセス

文明発展のために必要な様々な要素は単独に存在しているのではない。すべては、有機的に結びついているのだ。

新大陸の開拓

最初プレイヤーに与えられている情報は拠点とする都市周辺のみ。自分のいる大陸の形、他民族の存在の有無などは探検隊を派遣して調べる必要がある。むろん、他大陸の情報を得るためには造船、航海の技術が必要となる。

発明発見

Babylonian scientists discover the secret of Theory of Gravity!

このゲームでは、文明の発展に必要な様々な発明、発見の過程をプレイヤーが決定できる。これによって製造できるユニット、建造物の種類も変化してくるのだ。

他文明との接触

他民族とのつきあい方はこのゲームにおいても重要だ。いきなり他民族を滅亡させることも可能だが、文化を学んだり、貿易を行う機会が永遠に失われてしまうのだ。

タテウリ文明 興亡の歴史

ここに記すのはイッコダテ大陸を舞台に栄華を究めたタテウリ文明数千年の歴史である。この文明に対抗する民族は2つ。スターリンを長とするロシア民族とナポレオンを長とするフランス民族。ちなみにタテウリ文明は古代バビロニア王朝をモデルとしているので一応バビロニア民族ということになっている。

3960BC タテウリ文明発祥

Engawa founded: 3960 BC.

イッコダテ大陸(私が勝手に命名したのだ)に文明を発祥させる。いつの日か全世界を統一してやろう。文明発祥の都市名はエンガワ。我が文明にふさわしい名前だ。

3460BC 文字(Alphabets)の発見

Babylonian wise men discover the secret of Alphabet!

武力を強化させるか文化を向上させるか迷ったあげく、文字を発明することにした。これによって法律、地図の作成といった技術が発展、図書館も開設することが可能になるのだ。

330BC 人々に功績を称賛される

我が文明もしだいに多くの人民を従えるようになり、人々が私の政策を称賛し、私のために宮殿を建造してくれることになった。中東風を注文。ふむ、悪くない気分だ。

1520AD 新大陸を発見

造船の技術は発展したのにどうも船がすぐ沈没する。どうもおかしいと思っていたら、操縦の技術を発明してなかったことに気づいた。で、新大陸を発見。これで世界が広がった。

1955AD スターリンとの会談

スターリンが黒船、ならぬ蒸気船に乗って農業都市オカッテに来航。目的はお互いの文化の交換とバビ露和平交渉。断ると後が恐いので言うことを聞いた。へこへこ。

2069AD フランス人の来襲

造船技術につまづいたのが原因か、最近ちょっと停滞気味。なんとか頑張ろうと思うのもつかのま、次々とフランス人が襲来してきた。平和条約を結んでいるはずなのに……。

先月は勝手にお休みをもらっちゃってゴメン。「もうなくなっちゃったのかな？」なんて心配をかけたね。でもリニューアルしたこのコーナー、今後とも海外の最新ゲーム、ちょっと変わったゲームなんかを積極的に取り上げていくつもりだからこれからもヨロシク。テラドライブや海外ゲームについての質問も募集しているからどんどん応募してくれ。じゃ、また来月。

熱血メガドライブ宣言●番外編

全国のラングリッサー愛好者諸君

「ラングリッサー2」発売促進計画

ゲーム雑誌を読むのもメガドラファン。
ゲームメーカーにアピールするのもメガドラファン。
同じファンなら熱い想いをぶつけてみよう！

文責　BEEP! メガドライブ編集部

メガドラユーザーは真剣だ

武田◉ゲームプロデューサーという仕事が、僕はいまひとつわからないんですが、実際はどういう仕事をしているんでしょうか。

土田◉私の場合、社内プロデューサーですからね。いわゆる会社のなかでの中間管理職的な立場なんですよ。

現場はつねに作りたいものを作りたいわけですよ。自分がおもしろいものは絶対に売れると思ってるんです。で、会社の上層部は、当然のようにより利益になるものを作れといいますよね。

その間に立ってプレッシャーを感じながら仕事をしているのが、社内プロデューサーなんでしょうね(笑)。とくにメガドライブのソフトを制作する場合は、スーパーファミコンとかの場合に比べて、上からのプレッシャーが大きいですから(笑)。

NCSソフトウェアプロダクト部土田俊郎氏。

でも、制作現場は、メガドライブのソフトを作りたがるんですよね。なぜかというと、当社のゲームをいちばん評価してもらっているのが、メガドライブ市場であると思っているんです。お世辞じゃないんですが、メガドライブのユーザーは、真剣にゲームを評価してくれる。ですから、作り手は、それだけ真剣にユーザーと商品を通して語りあえるんです。このノリが好きなんですよね。

ユーザーもメガドライブを一生懸命盛り上げる、で、セガさんも一生懸命やると。そしてサードパーティーも一緒になってがんばってるみたいなノリが魅力だったし、その結果として「ラングリッサー」がヒットできたのではないかと思っているんです。

基本は熱意を伝えること

武田◉僕は、1次、2次問屋、小売店という流通現場に、よく足を運んでいるんですが、メガドライブに関しては、ものすごい厳しい答えしかこないんですよ。その理由を聞いたら、どんなに開発サイドが力を入れても、それを売る段階で、その真剣さがほとんど伝わってこないというんです。それは、サードパーティーの営業の人もよくいわれていることだと思うんですが。

結局セガの営業方針がその場しのぎという感じですから、なかなか流通に信頼を得られないらしいんですよ。

土田◉たとえば「グレイランサー」は、スタッフもなかなかうまくできたなと思っているんですが、流通にはそのへんがうまく伝わらなかったんです。結局問屋さんがいいというものしかリリースの道がないんですよね。

武田◉社内の宣伝や営業スタッフの人たちは、ソフトのおもしろさをどのくらい把握して、仕事をしているんですかね？

土田◉開発サイドから出た資料なり素材を彼らに伝え、それで外部にアピールしてもらっているんですよ。

武田◉今回事前に、流通の人たちにメサイヤってどう？　と聞いて回ったんですよ。で、実際返ってきた答えが、本当にゲームをやってその面白さをわかっているのかどうか、そのへんの感触が営業の人たちから、うまく伝わってこないらしいんですよ。僕は、どうやって流通の人たちに面白さを伝えるか、というのがソフトを売るポイントだと思うんです。

土田◉極端な話、開発スタッフをそのまま問屋さんに連れて行って、情熱のままに語らせてもいいんですけれども、はたしてそれを聞いてくださるかどうか疑問に思うんですよ。

武田◉極端な話ですけど、メガドライブのソフトのことでおうかがいしますというと、売れないから来なくてもいいよ、とか問屋の担当者にいわれるかもしれない。実際僕もそういわれたこともあったし。でも、本当に面白いものであれば、また自分がそう信じていたら、1回ぐらい断わられたって、またトライすればいいんですよ。とにかく足を運ぶこと。ゲーム業界に限らず何の業界も同じじゃないですか。

でも、そのへんはきちんとしないと。めげずに何度もトライしないと、結局その影響を受けるのは

好評だった前作の「ラングリッサー」。

▶メサイヤの新作ラインナップ◀

「ヴィクセン357」
1992年10月23日発売／ＭＤ
ストーリー重視のＳＦシミュレーションゲーム。個性的なキャラの会話がポイントだ。

「グレイランサー」
1992年７月17日発売／ＭＤ
ビジュアルシーンがウリのオーソドックスなタイプの正統派シューティングゲーム。

「重装機兵ヴァルケン」
1992年12月発売予定／ＳＦＣ
キャラの動きがリアルな、ストーリーにウエイトを置いたロボットアクションゲーム。

ヒューマン・クリエイティブ・スクール講師武田亨氏。

ユーザーでしょう。

妥協したものは作りたくない

土田◉「ラングリッサー２」に関しても、読者のみなさんが知っているように、メガドライブ市場が低調ですからね、制作快調というわけにはなかなかいかないんですよ。まあ、それは経営的な判断ですけど。同じものをスーパーファミコンで作った場合はどうなる？という発想になりますよね。一方ディレクターやプログラマーというのは、いい商品を作ろうと思っている。

そこで彼らに相談するんですよ。彼らは、もし自分たちがメガドライブの「ラングリッサー２」を作ることができないようになったら、自分たち以外には絶対作らせないでくれ、というんですよ。

武田◉作品に自信をもっているんですね。

土田◉そうなんですよ。ユーザーに妥協したラングリッサーを見てほしくないんですよ。仮にどうせメガドライブは商売にならないのだから、それなりのスタッフに私が作らせ、それなりに仕上がったとする。そういう「ラングリッサー２」が出ること自体許せないんだ、という意気込みがスタッフにはあるんですよ。

2を早く出してもらおう

武田◉「ラングリッサー２」の開発はどうなんですか？　いろいろと情報も出ているようですが。

土田◉正直にいうと、開発に入っているどころではなく、まだまだ企画の段階なんですね。さっきの経営サイドと制作サイドの問題みたいなものがありましてね。いまのところはなんともコメントできないですね。

武田◉でも、まだ形にもなっていないのに、制作快調なんてマスコミが書くと、それを信じているユーザーはかわいそうですよ。

土田◉「ラングリッサー２」の情報というのは、正直いってまだ出せるような状況ではないんですよ。

武田◉来年の12月ぐらいにリリースできたら、おもしろいと思いますよ。もしユーザーからの要望が多ければ、もっと早く企画から制作に移行して、発売時期もはっきりするということにはなりませんか？

土田◉そうですね。ユーザーからの熱い要望があれば、考えられないこともないですが。

武田◉じゃあ、こうしましょう。ユーザーは、「ラングリッサー２」を早く出してほしいわけですよね。できれば内容をこうしてほしい、という希望をもっているかもしれない。

だから、熱いメッセージをどしどしＢＥメガ編集部に送ってもらい、それをメサイヤに届ける。そうすればスタッフもいま以上にやる気になって、ユーザーが望んでいるような「ラングリッサー２」ができるかもしれない。どうです、草の根的でいいじゃありませんか。

業界初の試みですけど、声を寄せてくれたユーザーは、きっと「ラングリッサー２」を買うはずですから。メーカーは、こうした人たちを裏切っちゃいけませんよ。

そのくらいメガドライブのユーザーというのは、真剣だと思いますよ。

土田◉おもしろいですね。それだけ作るほうも真剣になりますよ。

武田◉仮にこうしたやり方が成功したら、いまよりずっとク○ゲーが少なくなりますね(笑)。

「ラングリッサー2」を早くプレイしたい人たちへ

今回のインタビューでもわかるように、このままだと「ラングリッサー２」の発売はずるずると延びてしまいそうな気配だ。

このままではいけない、なんとかメサイヤにがんばってもらって、前作を上回るようなできの２を、早く出してもらいたい、という読者は、その熱い想いを直接メーカーにぶつけてもらいたい。

あて先は、〒108東京都港区高輪2-19-13　NS高輪ビル　ソフトバンク㈱ BEEP！メガドライブ編集部 がんばれ、「ラングリッサー２」係。

ハガキや封書に、みんなの熱い想いを書いて送ってほしい。

本誌が責任をもってメサイヤに届けるぞ。

BEEP!

ドーンと変わった誌面を期待しててくれたみんな、ゴメンね。でも今月はビッグタイトルのオンパレード。ばっちりフォローしてるから、許してね。

★ソニック・ザ・ヘッジホッグ2★ベアナックル★GG忍Ⅱ★シャイニング・フォース外伝★

GAME GEAR

"BEEP! GAMEGEAR" FOR PORTABLE VIDEO GAME PLAYERS **1992, DECEMBER, 7TH**

NEW SOFT REVIEW

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

●セガ／11月21日発売／3,800円／ACT／4M　1人プレイのみ

待ってろテイルス 助けにいくぞ!!
憎っくきエッグマンを追えソニック！

今月は、はっきりいってセガの勢(いきお)いが全然違う／ これはひとえにセガ最強のソフト「ソニック2」が発売されるおかげだろう。で、G.G.ユーザーにとってうれしいのは、このソニックフィーバーにあやかって（?）G.G.コーナーが活気づくことなのである。たぶん今月発売されるG.G.ソフトのラインナップは、'92年度中最高のボリュームだといっても過言ではない。それではまず、待望の「ソニック2」からさっそく紹介に入ろう。

G.G.版で特筆したいのは、ソニック本来の売りである〝スピード感〟が前作からさらにアップしていることだ。とにかく、画面スクロールのスピードがメチャクチャ速い／ マップの構成を知らずにソニックを最高速で走らせることは、ほとんど無謀(むぼう)なプレイといえるのではないだろうか（ま、これはキャラクターがメガドラ版より大きいせいもあると思うけど……)。メガドラ版のようなソニック&テイルスによる2人同時プレイはないが、トロッコやハングライダーのような新フィーチャーはG.G.版だけに用意されたオリジナルだ。

←ハンググライダーで空をフワフワ。下から吹き上げる風で上昇！

→トロッコに乗ってレールを爆走。もう誰にも止められないぜ！

GAME VALUATION

宿敵Dr.エッグマンにさらわれた、相棒テイルスを助け出せ／ というG.G.版のオリジナルストーリー。テイルスを操作できないのはちょっと不満が残るが、乗り物などの仕掛けが結構楽しいので許せてしまう。画面のほうも、最初は背景がやけにアッサリした印象を受ける。が、実際にプレイしてみるとこのアッサリ感が画面の見やすさにつながり、スクロールしまくりのゲーム内容にバッチリだ。ただ問題もあって、キャラに対して画面が狭いために非常にマップの見通しが悪い。先の地形はこうなっているんだよ、というマップデザインを考えてほしかった。また、難易度がかなり高めなのにコンティニュー機能がないのは×かな。

評価メーター

項目	評価
操作性	★★★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★★
持続性	★★★★
オススメ度	★★★★

ベアナックル

●セガ／11月27日発売／3,500円／ACT／2M　2人協力プレイあり

怒りの鉄拳炸裂　あの快感がG.G.でも楽しめる

G.G.初の「殴り」ゲーム、しかもメガドラで好評だった作品からの移植ということで、この「ベアナックル」に期待している人もたくさんいることだろう。内容のほうはあらためて説明する必要はないと思うので、メガドラ版との違いを解説してみよう。G.G.版ではキャラクター（アダム）と一部の技、ラウンド数、そしてスペシャルアタックが削除されている。結果的には完全移植ではないのだが、G.G.の性能から考えるとまずまずの完成度といえるだろう。BGMもPSG音源で必死に再現しているのがけなげである。なんといっても、対戦ケーブルを使えば2人同時プレイできるのがウレシイ。

→攻撃とジャンプボタンを同時に押すと、裏拳で背後の敵を倒すことができるぞ。

→桟橋の上での戦い。各ラウンドの最後にいるボスを倒すため、ひたすら敵を殴れ！

←選べるキャラはアクセルとブレイズの2人。攻撃力とジャンプ力が違うぞ。

←敵の頭をひっつかみ、後ろにまわる。ここからバックドロップが炸裂する！

GAME VALUATION

容量の関係もあると思うので、とりあえず削除されてしまった部分については目をつぶってもいいと思う。ただ、敵をつかんだ状態で攻撃ボタンを押すといきなり「投げ」になってしまうのはいただけない。メガドラ版のようにヒザ蹴りからの連続技がないので、快感が薄れてしまう。しかし、普通に攻撃ボタンを連打しての連続技は残っているので良しとしよう。それから、今回はバッドエンドの有無は確認できなかったが、エンディングもいちおうメガドラ版と同じだ。

評価メーター

項目	評価
操作性	★★
AV面	★★★★
ゲームバランス	★★★
持続性	★★★
オススメ度	★★★★

The GG忍II

●セガ／12月4日発売／3,500円／ACT／2M　1人プレイのみ

あなたも忍者、私も忍者　爆弾投げてドロンドロン

これは'91年に発売された前作「G.G.忍」の続編だ。ゲームシステムや操作感覚についてはとくに目立った変更点などはない。つまり最初はジョー・ムサシのみを操作して、5つから選択できるステージを1つクリアするごとに仲間の忍者を救出し、あとは各場面に合った仲間（攻撃方法が異なる）を選択するという内容である。ただし、今回はゲームの新たな目的として「クリスタル」を揃えることが加わっている。それを入手するためには特定の仲間の能力が必要なところもあり、場合によっては1つのステージを2回以上プレイして探索する必要も出てくるぞ。アクションゲームとしては、凝ったゲームバランスだ。

←ムサシを含む5人の忍者はそれぞれ違う忍術を持っている。

→ボスとの対決は、忍術の使いどき。必殺攻撃で大ダメージ！

GAME VALUATION

ほとんどマイナーチェンジに近いので、前作をやって操作に慣れている人はプレイ直後からバリバリ攻略できることだろう。両者を比較すると全体的に難易度が下がっているので、アクション面では少々もの足りない感じを受けるかもしれない。ただ、そのぶん「アイラブドナルドダック」のようにステージ間を行き来できるようにゲームのシステムが変更されているので、じっくり遊びたい人にはお勧めできる。要所要所でパスワードコンティニューができるのもありがたい。

評価メーター

項目	評価
操作性	★★
AV面	★★★
ゲームバランス	★★★
持続性	★★★
オススメ度	★★

シャイニング・フォース外伝
シナリオ1　遠征　邪神の国へ

完成度ゲージ　90%　1人プレイのみ

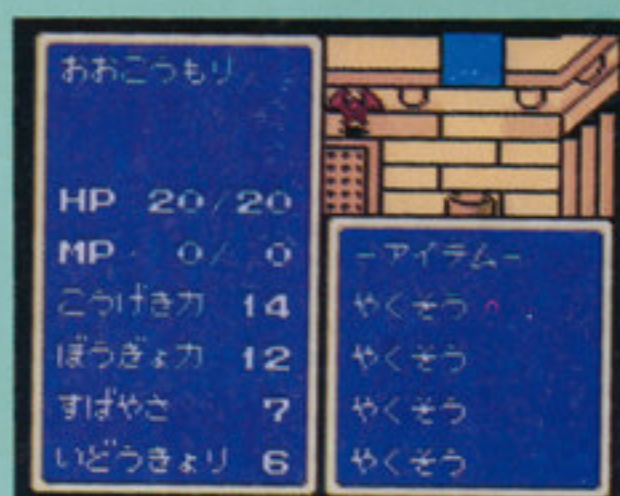
●セガ／12月18日発売／5,500円／RPG／4M+B・B

G.G.版ならではの親切設計なのだ!!

先月の特集でも、ちらっと紹介したと思うけど、G.G.版「シャイニング・フォース外伝」の最新情報をここでお伝えしよう。まず10月中旬に取材した時点では、12月発売に向けて「外伝」の開発は着々と進んでいる模様。サブタイトルも「シナリオ1 遠征、邪神の国へ」に決まっている。基本的なゲームシステムはほぼ完成しており、マップデザインやゲームバランスの煮詰めはこれから、という状況とのこと。しかし、実際に見せられて驚いたのは、画面の雰囲気や戦闘シーンのアニメーションが、メガドラ版の「シャイニング・フォース」と比べ遜色がなかった点なのだ。「G.G.でもやればこのくらいできるんです。先日もセガさんのほうに開発中の画面を見せたんですが、これだけのデキならCMを作りましょうか、とまでいってもらえました（ソニック高橋)」とのこと。……え？ それじゃ、もしこれが実現するとあのかっこいいSFのG.G.版TVCFがお茶の間で見れる!? これからの「外伝」の動きは、目が離せないぞ。

←ここに載せた写真は、すべてまだ開発中の画面のもの。ここがフィールドだ。

→各キャラのステータス表示。主人公のニックの顔が写っているのがわかる？

ニック L10
けんし
HP 23/23
MP 16/16
けいけんち 0
こうげき力 36
ぼうぎょ力 28
すばやさ 10
いどうきょり 15
ーアイテムー
【スチールソード】
【まもりのリング】
やくそう

←敵のステータスも確認できる。サブコマンド関係がかなり親切になったようだ。

おおこうもり
HP 20/20
MP 0/0
こうげき力 14
ぼうぎょ力 12
すばやさ 7
いどうきょり 6
ーアイテムー
やくそう
やくそう
やくそう
やくそう

新魔法も登場! とにかくハデな戦闘シーン

「外伝」というタイトルがつけられているだけあって、G.G.版はメガドラ版の内容とは微妙に違う部分がいくつかある。そのひとつが、僧侶系魔法の見直しだ。たとえば、メガドラ版の「シャイニング・フォース」はシャイニングシリーズの第1弾である「シャイニング＆ザ・ダクネス」にあったヘルブラスト、アンチドウテ・レベル2などの魔法が削除されていた。そこで「外伝」は、これらの魔法を復活。結果、魔法がメガドラ版よりも増えているのである。ただし、街の会話シーンなどがG.G.版ではすべてカット。それ以外の部分、たとえば戦闘時のアニメーションなどはメガドラ版のシステムを踏襲したものになるとのことだ。ソニックの高橋さんの話によると、「敵ユニットの思考時間もより速くなっただけでなく、アルゴリズムも大幅に強化される」らしい。完成が楽しみだ。

ブレイズ

フリーズ

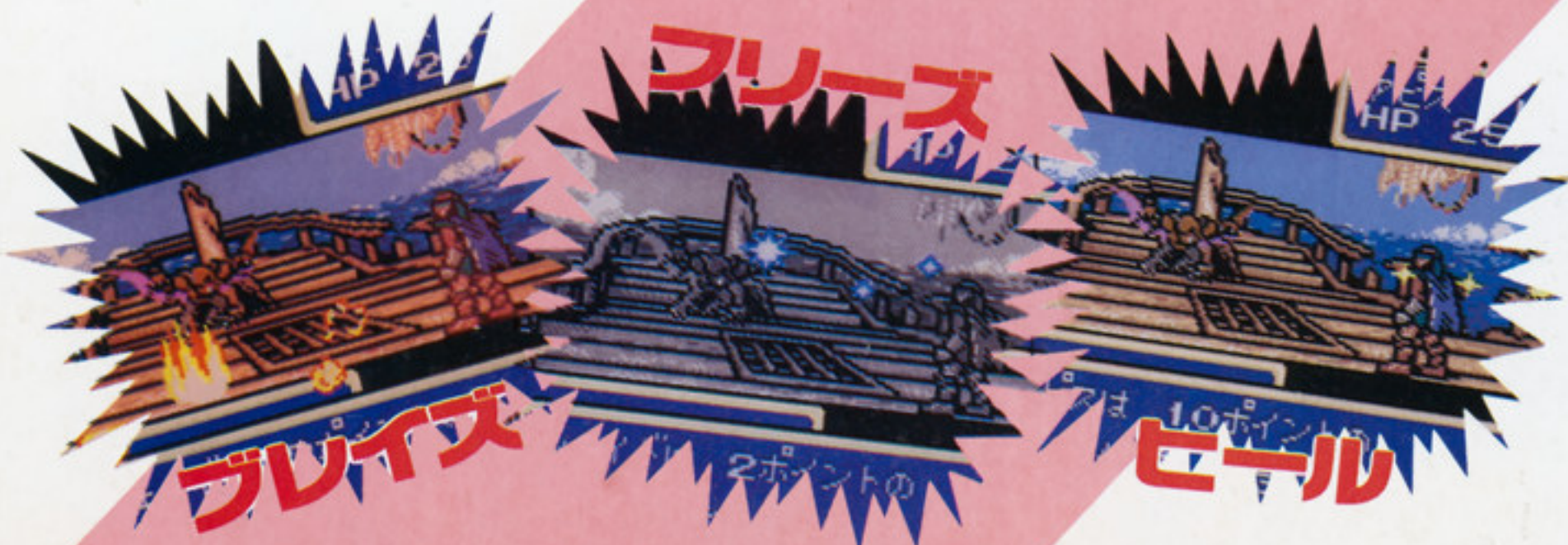
ヒール

本陣改め キャンプモードとは

メガドラ版「シャイニング・フォース」は、メンバーの入れ替えやゲームデータのセーブを町のシーンで行なっていた。ところが、G.G.版はメモリ容量の関係で再現が困難になった。そこで生まれたのが、G.G.版ならではのキャンプモードだ。戦闘シーンが終了すると自動的にこのモードに入ることができるようになっており、武器や防具の売買やデータセーブ、毒の治療や生き返りといった、町でできたあらゆることはここでできるようになっているわけだ。ちなみにG.G.版は全部で20人の味方キャラクターが登場するが、メンバー交代、転職などはすべてこのモードで行なうようになっている。さらにこういったキャンプモードの追加に加え、G.G.版は戦闘中の作戦コマンド、サブコマンドも大幅に強化されている。

ニック けんし L10
HP 23 MP 16 AT 36 DF 28 AG 10 MV 15
スチールソード まもりのリング

←ステータス画面だ。開発中になので敵と味方がゴチャゴチャしてる。

Difficult Games International Rescue mission

サンダーバーズ ARE GO GO!

RESCUE.006

毎号、救出されていないハガキがたくさんあるというのに、今回はわずか1ページの構成になってしまってゴメン。別に担当がなまけていたり、アンケートの人気が低いからってワケじゃないからね（ホント、ホント）。とりあえず今月は、「ライズ オブ ザ ドラゴン」最大の難関にせまるぞ。

アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝

遭難1 このゲームの最終目的地のボスに勝てなくて困っています。上から落下してくる岩と、投げつけてくる剣のうまいかわし方を教えてください。

（大阪府・今井靖史）

救出1 ここでいよいよ大詰めというだけに、確実な操作を要求される場面だ。最初はとりあえず上の足場に乗って、岩がゴロゴロ落ちてくるのを待とう。

そして右か左の壁にシュッポンで足場を作っておいて、いったん岩をやりすごすのだ。このときグルジア王が剣を壁に投げて素手になっているから、すばやく降りてシュッポンを当てよう。

ぐずぐずしていると、もどってくる剣にやられてしまうので、間に合わないと思ったら無理しないで、再びやってくる岩をよける準備にとりかかろう。あとはこの方法の繰り返しでクリアできるぞ。

落石は左右の壁にシュッポンで足場を作ってしのぐ。うっかり剣の上に落ちないように。

一瞬のスキをついて、この位置で姿勢を低くしてシュッポンを当てる。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

遭難2 ずばり、ゾーン2のカオスエメラルドの取り方を教えてください。カオスエメラルドの右にある橋（通過すると、崩れる）に乗って、落下中に左へ進んでみてもダメでした。

まさか、ここのカオスエメラルドはニセ物で、他の場所に本物があるというオチはないですよね？

（東京都・テール²坊主）

救出2 もちろん、ここのカオスエメラルドは正真正銘の本物。ただ、取るためにはちょっとした工夫が必要なのだ。

まず、右にある橋のブロックを、左から3つ目まで崩しておく。そうしたら、すぐそばにある赤いバネでずーっと右（橋の終点あたり）へ行ってしまおう。あとは左へ向かって一目散にダッシュするだけだ。

うまくいけば、さっき崩した部分からカオスエメラルドのある地点まですんなり進めるぞ。

早い話がこんな状態になっていればいいのだ。

ライズ オブ ザ ドラゴン

遭難3 ジョニー・ウォン邸の前にあるマンホールから下水道に入った場所で、遠距離用盗聴装置を設置するところまで進みましたが、コードのつなぎ方がわかりません。

ここを無視して先に進もうと思ったら、数日後のAM1時にゲームオーバーになってしまいます。どうすればいいのですかぁ？

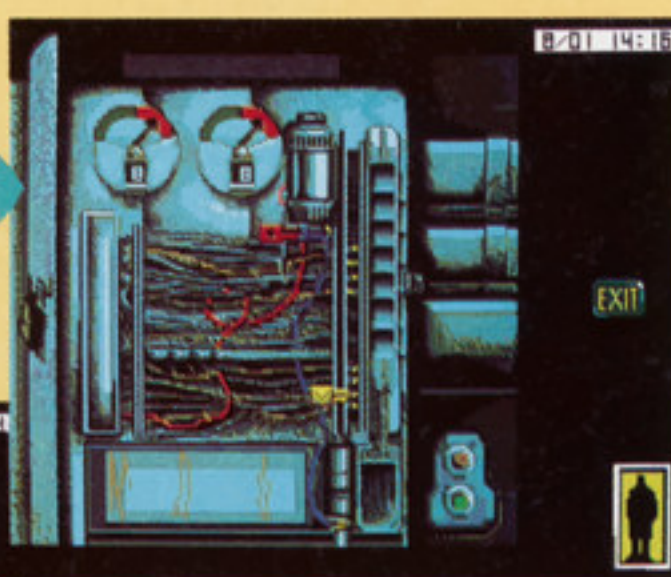
（東京都・ナルナル）

救出3 おそらくこのゲームをプレイしているユーザーの大多数が、この難関で頭を抱えていることだろう。

さて、盗聴装置から出ている3本のコードのつなぎ方だけど、このうち赤と青のコードは配電図を見ればだいたいわかると思う。

問題は、アース線である黄色のコードということになるが、これは文章で説明するとわかりにくいので、正しい位置へつないだ状態の写真を掲載しておいた。これを参考に、正しい位置に設置してほしい。

ただし、3本のコードをつなぐときには上にあるメーターの針に注意しよう。これが右にかたむいているときにつなぐと感電死してしまうからだ。それから、ここであまり時間をかけて作業していると、ネズミに襲われてしまう（ゲームオーバー）ことも覚えておこう。

邸宅の前にあるマンホールから、臭い下水道へと侵入。

コードを間違った位置につなぐと、盗聴装置の赤ランプが点灯する。そのとき、すぐにはずさないと感電死だ。うまくセットできてから自宅に戻ってみると……。

遭難者からの連絡を待つ！

●「サンダーバーズ本部」では、MD、GGのソフトをプレイしていて遭難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（半分ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。

●なお採用者には全員に特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を贈呈するぞ。

救助信号の発信先

〒108
東京都港区高輪 2-19-13
NS高輪ビル ソフトバンク㈱
BEEP！メガドライブ編集部
「サンダーバーズ」係まで

【TB本部からの通信】まずは前号の「修羅の門」の補足を。海堂戦では、回し蹴りは前蹴りで、前蹴りは回し蹴りで、正拳は下突きで返せることが判明した （ただし確率は低い）。これらの返し技で「無空波？」を使う前に海堂の体力を半分ぐらい減らせれば、クリアの確率は飛躍的に高くなるぞ！ おっと、それと今月のソフトプレゼントは抽選でナルナルさんに決定だよ。

BEメガ裏技リーグ Vol.32

いまごろになって「バハムート戦記」の真のエンディングが発見されたのは意外だったが、これはけっこうリキが入っていて、かなり見ごたえがあるぞ。

チェルノブ

1軍 いつでもワープ!

電源を入れるときに（リセットでも可）2P側のコントローラーの「下+C+スタートボタン」を押したままにしておいて、セガとデータイーストのロゴが消えるまで待つ。

そのあとタイトル画面になったらボタンを離して、普通にゲームをスタート。すると、ゲーム中に2P側のスタートボタンを押すだけで次のステージにワープできる。ただし、最終面だけはとばすことができないぞ。

（宮城県・チェルコフ・21歳）

デコのロゴが消えるまで2P側の下+C+スタートを押しておく。あとは設定を変えてもいいから普通に始める。

そして、いつでもいいからプレイ中に2P側のスタートを押すと……。

その面をとばすことができる。ただし最終面だけは自力でクリアしないとダメだ。

ツインクルテール

1軍 ステージセレクト

まず、オプションはどんな設定でもいいから普通にゲームを始める。

そして最初のデモ画面が表示されたら、方向キーの左上とA、Cボタンを押さえた状態でスタートを押す。するとステージセレクト画面になり、方向キーで好きな場所を選択できるようになる。

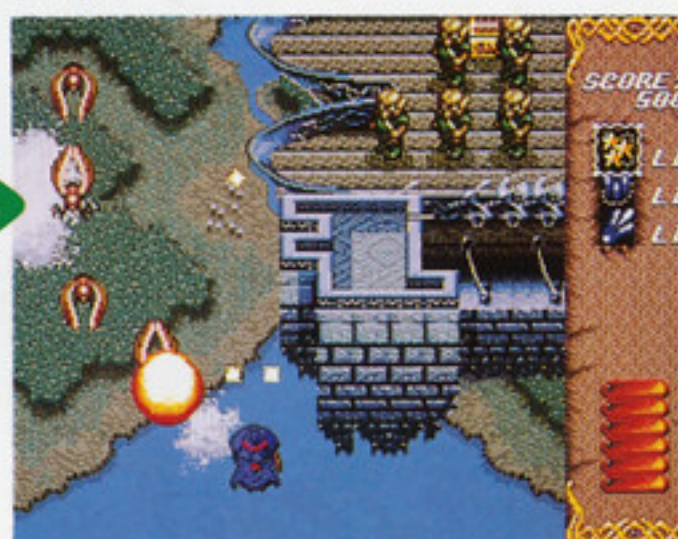
そのかわり、スタート時の魔法レベルはすべて最低状態となってしまうぞ。

（東京都・立野誠）

全9ステージから選択可能

オープニングのストーリーデモが流れているときに、左上+A、Cボタンを押さえ、そのままスタートボタンを押す。

するとこの画面が出て、ステージセレクトが可能になる。選択が終了したらスタートボタンで開始だ。

ただし、魔法のレベルが1からのスタートとなるので、後半の難しいステージをいきなり選ぶとツラいぞ。

シャダムクルセイダー 遥かなる王国

アマ サウンドテスト

タイトル画面が表示されているときに、方向キーの上を押しながらスタートボタンを押すとサウンドテストができる。

（熊本県・木村光宏・16歳）

タイトルで上を押しながらスタート。GGソフトではお約束の裏技だね。

ボイスに合わせて左右に入れると、「アイアイサー」や「ア〜リマ〜ン」も聞けるぞ。

グレイランサー

1軍 ステージセレクト

各ステージが始まる直前の画面（ステージ数が出ているとき）が表示されているあいだに、「B、B、C、A、上、下」の順にボタンを押す。すると、方向キーの左右で全11ステージを自在に選択できるようになっている。

（茨城県・ガロー・17歳）

この画面のときにコマンドを入力する。ただし、急いでやらないとゲームが始まってしまうので注意。

バハムート戦記

1軍 長〜い長い真のエンディングがあった！

まず、シナリオは「血に染まりしバハムート」、マスターはジークを選択してゲームを始める。このとき、難易度などはどんな設定でもかまわない。

そして、バルマー、クリムト、バストラルを倒さずに（他のマスターに滅ぼされてもいけない）、なおかつレイモンドの助言にあまり逆らわないように15ターンまで進める。

するとレイモンドが「バルマーの討伐に出たい」と志願してくるので、そのまま行かせる。数ターンのちにバルマーが急死し（他のマスターに倒されたら失敗）、レイモンドが戻ってきたら、さらに40ターンまで進める。

うまくいけばこの時点でレイモンドは英雄の1員になっているはずなので、てきとうな部隊に就任させる。そのあと、その部隊をクリムトの領地に侵攻させて、クリムト本人に倒されるように戦う。そして次のターンでレイモンドが遺言を残して死亡したら成功だ。

あとはバストラル以外のマスターをすべて倒し、最後にバストラル本人がいる領地へジーク1人だけで侵攻すると、とても長い真のエンディングが始まる。

（東京都・水野敬介・17歳）

①バルマー討伐の旅へ
レイモンドに文句をいわれないように15ターンまで進めるとこんなメッセージが。はいはいと2つ返事で行かせてやろう。

②英雄に抜擢する
バルマー退治を終えて40ターン目になると、今度は英雄になりたいといってくる。たぶん、ここまでは知っている人が多いと思う。

③クリムトにやられる
次にレイモンドを就任させた部隊をクリムトにぶつけて殺させる。このときクリムト以外の敵を先に全滅させておくと確実だ。

④謎めいた遺言が……
クリムトに倒されたレイモンドは次のターンで遺言を残す。バハムートの目覚めとはいったい何のことであろうか？

⑤一騎討ちにもちこむ
バストラル以外のマスターを滅ぼして（必ずしもジークの部隊が倒さなくてもよい）、最後にジーク1人でバストラルがいる領地へ侵攻する。

⑥そして最後の戦いに
あとは見ているだけで真のエンディングが進行していく。このエンディングの存在は、もしかしたら読者レースの評価に影響を与えるかも……。

裏技大募集！

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレイドによって毎号〝大リーガー〟から〝草野球〟までを編集部内で判定、選定するものです。
■採用者には規定の謝礼＋本誌オリジナルテレホンカードを贈呈します。
■同一の裏技が複数寄せられた場合は抽選で1名を選び、採用させてもらいます。

ハガキの書き方
ハガキ（封書も可）の裏に、ゲーム名と裏技の内容を具体的に書いてください。また、自分の住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

宛先
〒108 東京都港区高輪2-19-13
NS高輪ビル3Fソフトバンク株式会社
「BEEP！メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで

裏技リーグの受賞者には以下の特典が与えられる！

大リーガー MDソフト＋海外ソフト＋αのおまけつき！
怒涛の超絶的裏技に贈られる最も名誉ある賞だ。こちらの判断で超貴重なモノもつけてしまうぞ。こいつぁ、1年に1回出るかどうかってヤツだな。

1軍 お好みGGソフト2本か、お好みメガドラソフト1本。
「無敵コマンド」や「全てのアイテムを最初から装備！」ってなふうに、基本的にそのゲームにおける最高の裏技に贈られる賞だ。発見するのが困難なものも含むぞ。

2軍 3,000円分の全国共通図書券を進呈。
ヘタをするとゲームをつまらなくするおそれがあるが、それでも使ってしまう濃厚な味わいの裏技がこれに値する。程度としては適度なパワーアップコマンドって感じかな。

補欠 2,000円分の全国共通図書券を進呈。
ゲームをより深く楽しむために有効な、味の素のような裏技に贈られる。ちょっと古いが「1粒で2度おいしいコラムスの魔法石」がいいセンいってる。

アマ 1,000円分の全国共通図書券を進呈。
ギリギリの線で裏技と認められたものに贈られる。たとえるなら「ABC＋スタートでサウンドテスト」みたいな、わりと簡単に発見できる裏技かな。

草野球 500円分の全国共通図書券を進呈。
とりたてて役に立つってわけじゃないけど、知ってて損のない裏技、なんとなく笑える裏技に贈られる。謝礼がいささか安いけど、BEメガを1冊買ってもおつりがくるぜ。

HISTORY BINARY ANALYSIS of the TV-GAMES

TVゲームの歴史　第10回　文責：渋谷洋一／監修：漆原龍之介

特別番外編!! 浅草"ゲーム博物館"開店までの軌跡

今回は浅草"ゲーム博物館"開店を記念し、実際ゲームセンターというものはどうやってできるのか？
その難しい法律的な手続きから開店までの準備。そしてその動機と実作業とそれにともなう苦労、情熱、トラブル、金。風俗営業法第８号の規制、業務に鋭く迫る!!

ゲーム博物館"構想、動機、そして決意

テレビゲームがまだなかった頃の遊びといえば、野球、カン蹴り、メンコにビー玉などで、みんなそれはそれで楽しんではいた。だが、金持ちの友達の家に遊びに行ったとき、生まれてはじめて人生観を変えるほどの衝撃が全身を貫いた。テレビには白い棒２つと四角い球１つが、こちらの操作に合わせて動いているだけであったが……。何かこれまでの遊びとはまったく違った感覚。なんだか真に迫った感じがした。

それ以来、テレビゲーム、コンピュータゲームには目がなく、ゲーム電卓、ポータブルＬＳＩゲームなど、貪るようにプレイした。とくにデパートの屋上なんかにあるゲームコーナーの100円を払ってやるテレビゲームは豪華だし身銭を切った緊迫感とで、最高の興奮と快感を引き出してくれ、これが本物だと思った。

そして時は流れ、必然的にテレビゲーム関係の仕事に就くようになり、しょぼしょぼだが、ある程度の収入もその頃には入るようになっていた。あるとき、地元のゲームセンターの片すみにテーブルきょう体が積み重ねられていた。「このゲーム機、売ってもらえませんか？」もちろん、きょう体なんて知らないし、ゲーム機なんて何十万円するものなのかもわからなかったが、そんな葛藤を吹き飛ばすぐらい、とにかくほしかった。そしてそのときの言葉が私の人生を大きく変えることになる。

聞いてみれば、ゲームセンターとしては捨てるつもりでいて、格安で譲ってくれるということだった。べらぼうな値段をいわれると思っていただけに、うれしさと同時に驚きがあった。

以後、数年で100枚を軽く超えるアーケードゲームが集まった。かかった費用はそれほどでもないが、それらを入手するための労力はたいへんなものだった。

たった６畳の部屋は、瞬く間に基板ときょう体で埋もれ、部屋の中心の布団を敷くスペース以外はぐるりと機械類が取り囲む、ある意味でサイバーな部屋となった。

そうこうしているうちに、アーケードゲームを作ったほとんどのメーカーは自分たちが創り出した作品なのに、基板一枚保存していないという、悲しくも情けない事実を知った。テレビゲームの文化はまさに私たちの世代からはじまる新しい文化。その新文化は今なお育っている。だが伝承がまったくなされないとしたら？　後で振り返

開店準備前の店内。食べ物のゴミやゲーム基板などが散乱。古い基板とモニターに故障が多い。

ることもできないし、懐かしんだり、ましてやプレイすることもできない。そう思ったとき、〝ゲーム博物館〞をやろうと己の中で固く決意した。それに集めたゲーム基板はできるだけ多くの人にプレイしてもらえればいいと常日頃から思っていた。自己満足の世界に閉じこもっていてもしょうがないと思ったからだ。

そしてその後、本コーナーの監修を務める漆原をはじめ、多くの理解ある同志の方々の協力で、なんとか、〝ゲーム博物館〞開店というささやかながらも、大きな夢がようやく実現する第一歩となった。

立ちはだかる法律風俗営業法第8号認可までの道のり

ゲームセンターを開くにはまずその場所が必要。だが、アパートの部屋を借りるのと違って礼金、敷金はないものの、その代わりに家賃の半年から1年分ぐらいの保証金という膨大な金を払わされる。家賃が百万単位なら、保証金は千万単位だ。もちろん私にはそんな莫大な貯金なんてものはない。

それでも結果的に、保証金を払わないかわりべらぼうな家賃を払うということで話がまとまり、なんとか浅草にたった35坪ほどのささやかなゲームセンターを開くことが可能になった。

だが、ゲームセンターを営むには、風俗営業法第8号の許可を取らなければならない。店の敷地図にゲームきょう体やカウンター、非常口に倉庫など、設置すべきあらゆるものを正しく配置しておかなければならない。とりあえず、店をいつでもオープンできる状態にまで、店内外を整えておかなければならないのだ。

とりあえず、配線が楽な基板を選び、きょう体を組む。きょう体はトラックで運んでくるのだが、運送屋によってはオートリフトを装備してないものもある。

そんなときに限って、任天堂のVSきょう体やカーテンのラバーきょう体を満載しているトラックだったりする。何十キロあるか、見当もつかないくらいヘビーなきょう体を、たった2人で降ろして運ぶ。

あっという間に、額から汗が流れ、鼻の頭から汗がしたたり落ちてくる。

基板ときょう体を結ぶため、配線。モニター不良が多く、組んでも画面が映らないこともしばしば。その修理にかなり泣かされる。

当日、検査が行われ、なんなく許可が下りると思ったが、両替機がないと指摘され、許可はまた後日に延びてしまった。ようやく両替機が到着して許可が下りた。

さあ、これからがたいへんだ。今までの配置はとりあえず風営法を取るためのもので、テーブルきょう体などもっともっと、詰め込まなければならない。なにせ、35坪しかないのだから。きょう体の移動や追加などはそのつど申請すればいい。高い家賃を払っているので、1日でも早く〝ゲーム博物館〞をオープンさせなければならない。こうした方法を取ったほうが結果的には早くゲームセンターを開店することができる。

任天堂VSきょう体を改造して対戦「ストリートファイターII'」。一応、人気のII'は押えてある。

きょう体を立体テトリスのごとく、あっちにこっちに配置変えをして、詰め込むだけ詰め込む。密度が高く、まったく広々とはしていないが、それでもきょう体は全部でたったの56台しか置くことができなかった。

置きたいゲーム基板はいくらでもあるというのに、その中から56枚をチョイスするのはかなり難しいところだ。

それなりの売り上げも上げなくてはならないので、かたよったゲームの選択は死んでもできない。マニアックになりすぎても一般受けだけになりすぎてもだめだ。

そんなわけで最低でも1日5枚は、ゲーム基板を入れ替えることにした。

風俗営業法第8号の営業許可を受けた証のステッカー。これで胸をはって営業ができる。

アップライトきょう体がズラリと並ぶ姿は圧巻だ。ベクタースキャンの「スターホーク」も見える。

両替機もレトロなものをわざわざ用意した。新50円対応。なんと、5百円札も使える。

手書きのアイキャッチが泣かせるぜ。だれかCGとかで、バシッとやってくれないかなあ。

素晴らしい街、浅草についに開店の日がやってきた

ようやくもって、ついに浅草に開店する日がやってきた。基板をギリギリまで組んでいて、結局その日の夕方に開店することになった。しばらく待つと客が1人、入ってきた。オヤジだ。さて、なんのゲームをプレイするのかと見守っていたら、あたりを見回しそのまま帰っていってしまった。どうやら博打ポーカーハウスと間違えたらしい。

次の客は子供だ。さて子供にはこういったレトロゲームはどんなふうに写り、どんなゲームをするのか。興味のあるところだ。だが、その子もあたりを見回して、プイっと去ってしまった。

もう、終わりか、子供に見捨てられたらもう終わりだぜ。明日からやはりバリバリの最新ゲームを置いて、カラオケボックスでもやろうかな。と肩を落としているそのとき……。

その子が帰ってきた。どうやら兄貴を呼びに戻ったらしい。その後は兄弟であらゆるレトロゲームを端から順々にプレイしまくっている！　やはり、そうでなくては。これで、ソッポ向かれた日には、俺は犯罪者にでもなるしかないぜ。

その後、客はバリバリと入ってきた。店の看板はとっくにできているのになかなか開店しなかったせいもあるからだろう。

開店準備中に何か手伝いましょうかといってくれた地元の読者3人組も来てくれた。対戦ストII'をプレイしたが、コテンパンにやられてしまった。生粋のゲーム野郎なんだろうな。しかし、俺も少しは練習したから、以前のような醜態はもう見せないとは思うが、どうかな。結局、閉店時間まで、その日は盛況に終わった。

そして次の日。まだ宣伝もしてない状況なので、ゲームマニアはほとんど来ていない状態。自転車で来れる地元の客だけだ。それなのに日曜日ということもあって、一日中かなり盛況だった。

やはり平日の午前中はがらんとしている。まあ、パチンコ屋じゃあるまいし、どこのゲームセンターもそんなもんなんだろうが、やはり淋しいことは淋しい。

しかし、浅草って街はいかした街だぜ。いろんな人種が、街の商店街を徘徊している。チャリンコに乗ったジジイはスピードを上げ、オラオラとかいいながら商店街の人混みを突っ走っているわ。ヤクザも多いし、場外馬券売場の周りには汚い格好をした勝負師があふれている。

夜になれば、どこからともなくレゲエのおじさんがたくさん現われ、閉めた商店のシャッターの前で、ダンボールを蓑虫のようにして体に巻いて、寝ている。さらに深夜になれば、お勤めを終えたソープ嬢がそのヒモとともに街を闊歩。焼肉屋で肉をしこたま頼んでいる。

六区通り。右手には場外馬券売場。左手にはストリップ劇場。浅草には勝負師が多い。

オカマは夜、客をひいているし、エキサイティングでエネルギッシュな街だぜ、浅草は。

このあいだは知り合いの人がビールを差し入れにきてくれて、そときレゲエのおじさんに道を聞いてここまできたといっていたし、車を止めようとしたらここはスジもんの人が止めるところだから、どけてくれといわれたという。もうひとりの人は吉原方面に迷い込んでしまって、群がる客引きの手から逃れるのに苦労したといっていた。飯屋や飲み屋のオヤジはおせっかいなオヤジが多く、人生だの世のなかだのと、死に損ないのおいぼれ野郎が語る人生観ってのはなかなかいい話も聞けて、最高に笑える。

もう開店して何日になるのか。〝ゲーム博物館〟開店準備前からの泊り込みで、もう1週間以上まるまる家に帰ってないし、風呂にも入っていない。さすがに、全身が臭くなってきたし、かゆくなってきたので、バイトに任せて帰った。そうしたら夜中の2時に浅草警察から電話があり、事件があったという。まだ風呂にも入っていないし、睡眠もちょっとしか取ってないのに、再び浅草へ。生き地獄だ。

トーゴのマシンがいっぱいの遊園地、花やしき。全体的に色あせている感じが、味か!?

祝日。これまでにない大盛況。すべてのきょう体のイスがプレイヤーで埋まり、それでもあきたらずに立見まで出てしまうありさま。その次の日は日曜日でこれまた大盛況。これなら大儲けかと思いきや、そういえばべらぼうな家賃を払わなくてはならないということに気がついた。ひょっとして、家賃を払って人件費、経費を払ったら、残り150円……。とかになってしまうのかも知れないと思ったとたん、頭痛がしてきた。

昔ながらの赤線地帯、吉原。競馬で一儲けしたら、とりあえずここ。

金の使いっぷりが実にいい近所の小学生3人組。ストIIもうまい。

未来に向けてこれからの"ゲーム博物館"

現在、所有するゲーム基板は古いものを中心にその数800種以上！これらすべてのゲームを一堂に介する大きな場所がどうしてもほしい。今の35坪、56台のきょう体では、いくらゲームを入れ替えたところで、やはりすべての客の好みに対応するのは不可能だ。すべてのゲームがあれば、すべてのプレイヤーが必ず満足するはず。基板はある。スペースがない。やはり最低でも100坪はほしい。これまでの盛況ぶりで、こういったゲームセンターがウケることもわかったし、そう信じていた。

〝ゲーム博物館〟という存在はこの業界においていえば、かなりの存在意義のあるものだ。それは先ほども述べたように作品を創り出したそのメーカーでさえ、文化の保存、伝承なんてことはほとんど考えていないのだから。

たかが35坪のしょぼいゲームセンターで〝ゲーム博物館〟なんていう、ぞんざいな大それた名前をつけるな。とお怒りの人もいるだろうが、どうかわかってほしい。それはこれから、実現する本格的な〝ゲーム博物館〟に成長するまでのささやかな第一歩であり、通過点であるということを。もちろんできれば、企業や財閥の援助を借り、もっと官学的で学究的なものにしたいとは思っている。

しかし、〝ゲーム博物館〟は名作だけでなく、駄作もある。ゲームのすべてがあり、しかもそれらがすべてプレイ可能である、これまでにない博物館を目指している。

いつの日か、実現させたい……。

（なお、ゲーム博物館の所在地は、東京都　浅草5-37-3　地下鉄浅草駅下車、徒歩15分。浅草５丁目、千束通りぞいにあります）

小スペースでゲームを置くことができる。ジャレコのポニーきょう体。もっとこのポニーを増やしたいところだが。

土日ともなると、客がぎっしり。手ごたえはあるのだが、法外な家賃とそのスペースの狭さに落胆の色は隠せない。

「UFOキャッチャー」"きわもの"ぬいぐるみを探せ！

ここ〝浅草ゲーム博物館〟にある「UFOキャッチャー」のぬいぐるみは奇妙で変な魅力あるぬいぐるみがてんこもりだ。まず、ここでしか取れないようなヘンテコなぬいぐるみをいくつか紹介しよう。まず、カエル。カエルのぬいぐるみなんて普通の神経じゃ、その発想すら出てこないぜ。水ガエルと緑ガエルの２種類がある。もう１つはグラサンカラス。なんじゃいこりゃー。と思わず怒ってしまいそうな抜きんでたセンス。しかし、このあいだは子供がこのグラサンカラスを執拗に狙っていたぞ。さらにはカメ、これもなかなか見れるもんではない。そしてここの「UFOキャッチャー」一番人気はゴリヤン。ビッグなボディだが、取れるときは取れる。もう何十匹も取られてしまった。

ようやく最近になって「天才バカボン」のぬいぐるみを入手。やっとメジャーなぬいぐるみが入った。みなさん、〝うなぎいぬ〟に〝レレレのおじさん〟どうか取りに来てください。

「ＵＦＯ」ではなくジャレコの「ワンダーハンティング」。

カエル。なんと、カエルをぬいぐるみにしてしまうそのセンスに思わずひっくりカエル。

カメ。カメもなかなかおちゃっぴーで、グッド。カエルの仲間。なんとしてもそろえよう。

ヘビ。おそらくは、とんねるずのガラガラヘビの便乗商品だろう。中に針金が入っている。

ゴリラ。通称ゴリヤン。意外にゴリラのシリーズはいろいろと出回っているがこれが最大。

NEO･GEOにもCD-ROMの噂がちらほら出てきた。100メガシリーズの立場は？

HYPER GAME MACHINE

OH! NEO GEO Vol.4

MAX 330MEGA
PRO-GEAR SPEC
ADVANCED
ENTERTAIMENT SYSTEM
CPU 68000(12MHz)
/Z80A(4MHz)

WORK RAM
68000(64KBYTE)
/Z80(2KBYTE)
MEMORY CARD
RAM 2K BYTES USED
LITHIUM BATTERY

龍虎の拳

12月11日発売　28,000円　容量102メガ
ゲーセンでは好評稼働中

必殺技操作方法をドカンと大公開(一部を除く)

リョウ・サカザキ

虎煌拳	↓↘→+Aボタン
飛燕疾風脚	↙→+Bボタン
暫烈拳	→←→+Cボタン
覇王翔吼拳	ヒントはゲーム中に
龍虎乱舞	自分でみつけよう
ビルトアッパー	→↓↘+Aボタン

極限流空手の師範を父にもつ格闘家。

ロバート・ガルシア

龍撃拳	↓↘→+Aボタン
飛燕疾風脚	↙→+Bボタン
幻影脚	→←→+Cボタン
覇王翔吼拳	ヒントはゲーム中に
龍虎乱舞	自分で探しましょう
ビルトアッパー	→↓↘Aボタン

リョウの親友で、ライバルでもある。

藤堂竜白

重ね当て	↓↘→+Aボタン

古来より伝わる日本古武術の伝承者。この武術を広めるために渡米したが、自分の武術を越える様々な格闘技に出会い、新しいものを次々と取り入れてより強い格闘家となることを決意した。動きが鈍いのが難点。

ジャック・ターナー

極ナックルパート	↓↘→+Aボタン
超ドロップキック	↙→+Bボタン
スライディングキック	↓↘→+Bボタン

12歳のときにサーカスの熊を倒してしまった怪力野郎。攻撃力はとても脅威だが、動きは緩慢。起き上がるときに敵に背中を向けてしまう。

リー・パイロン

鉄の爪 上段攻撃	↓↘→+Bボタン
鉄の爪 下段攻撃	↓↘→+Aボタン
百烈旋風脚	↙→+Bボタン
百烈拳	→←→+Cボタン

台湾から移民してきた奇怪な老人。動きが速く必殺技も比較的出しやすいので、初心者用キャラクターだな。

キング

跳び2段蹴り	↙→+Bボタン
ベノム・ストライク	↓↘→+Bボタン
烈風脚	↓↙←+Bボタン

レストランの用心棒を務めるキックの鬼。動きも速く弾系の必殺技も使えるため、使い勝手のいいキャラクターの1人だ。相手を蹴り倒せ。

ミッキー・ロジャース

バーニングアッパー	↓↘→+Aボタン
ローリングアッパー	↓↘→+Bボタン

自己流のボクシングでアマチュアチャンピオンの座に輝いたが、不慮の事故により裏の世界に入ってしまう。ボクサーだけに殴るのみ。ただリーチの長さを生かせば最強かもね。

ジョン・クローリー

メガスマッシュ	↓↘→+Aボタン
フライングアタック	↙→+Aボタン
オーバードライブキック	↓↙←+Bボタン

以前はパイロットだったが、目を負傷して一線を退く。しかし今では海軍士官学校の教官として後進の指導をしている。あんまり強くない？

今月は先月に引き続いて100メガシリーズ第1弾「龍虎の拳」を紹介するぞ。先月号の記事では100メガ分の魅力が伝えきれなかったということで、決してネタがないってワケじゃない。勘ぐるなよ。

対戦型格闘アクションゲームは必殺技がわからないと土壇場の決め手に欠ける。というわけで8人のキャラクターが使える必殺技をすべて公開しよう。だが、今月は〝必殺技を探せ〟キャンペーン中なので、リョウとロバートの隠し必殺技とされる〝龍虎乱舞〟については教えられない。そして、ストーリーモードで修得する〝覇王翔吼拳〟の操作方法もゲーム中で学んでほしいとのこと。自分で探しましょう。ちなみにリョウとロバートが使えるビルトアッパーは使っても気力が減らない。気力を溜めるヒマがないときに使ってみよう。でも、一番有効なのは三角蹴りだけどね。

NEO･GEOを語るならコイツを遊べ！

ライディングヒーロー　
21,000円　容量46メガ

バイクのレースゲームだが、重要なスピード感はほとんど感じられない。敵車の動きも単調なため、ほとんどパターンで覚えられてしまう。はっきりいっておもしろくない。しかし、レース中の「抜かれちゃったぜ」や、ストーリーモードのマヌケな会話は必聴。これだけは逃せない。

BEメガ読者プレゼント

1992年12月号

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。表に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。記入が不十分なものは無効になります。

今月号の締め切りは、12月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、本誌2月号の「びーぷるランド」で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。
（TEL03-5488-1216）

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1992年11月末日までに発売されたメガドライブソフト（CDを含む）あるいはゲームギアソフトに限ります。そのなかからあなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入した場合は、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかる場合があります。

3 「キングコロッサス」イメージサウンドCD

3名

これがゲームの曲!? と思わずにいられないサウンドは、セガの音楽に対する姿勢の表われなのです。
提供：株式会社セガ・エンタープライゼス

4 「タイムギャル」オリジナルテレカ

10名

メガドラでおもいっきり暴れまわるレイカちゃん。テレカなら肌身離さず持ち歩けますよ、ハッピー。
非売品／提供：ウルフ・チーム

5 オリジナルビデオ「花平バズーカ」Tシャツ&テレカセット

5名

うっかり悪魔を呼び出した平凡な高校生は……。ちょっとHなギャグロマンOVAの発売を記念して。
非売品／提供：日本クラウン株式会社

6 子門真人サイン色紙

3名

「ガッチャマン」の主題歌、カッコよかったよねぇ。あの歌声は「Aランクサンダー」でも健在だ！
非売品／提供：BEメガ編集部

INFORMATION

いよいよ今年最高のメガドライブソフトと噂される、「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」が発売される。

前作を上回る出来のシリーズものは、メガドラではあまりない（!?）だけに、開発スタッフの努力に拍手を送りたい。聞いたところによると、アメリカではすでに400万本ものオーダーがあるとか。今年のクリスマスは、再びソニック旋風か？

こうした景気のいい話を、国内でもぜひ聞きたいものだ。ともあれ、これを機にいま以上にセガおよびサードパーティーが盛り上がることを切に期待したい。ソニック2ともども、がんばれ！

次号は、12月8日(火)発売です。

質問テレフォン

03・5488・1216

月曜日～金曜日の午後4時から6時
※本誌の内容に関するものに限ります。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
【資格】（ライター希望者）18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
（編集雑用希望者）体力に自信のある人。
【応募要項】 ゲームに関する感想や批評（テーマ自由）を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合はご連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

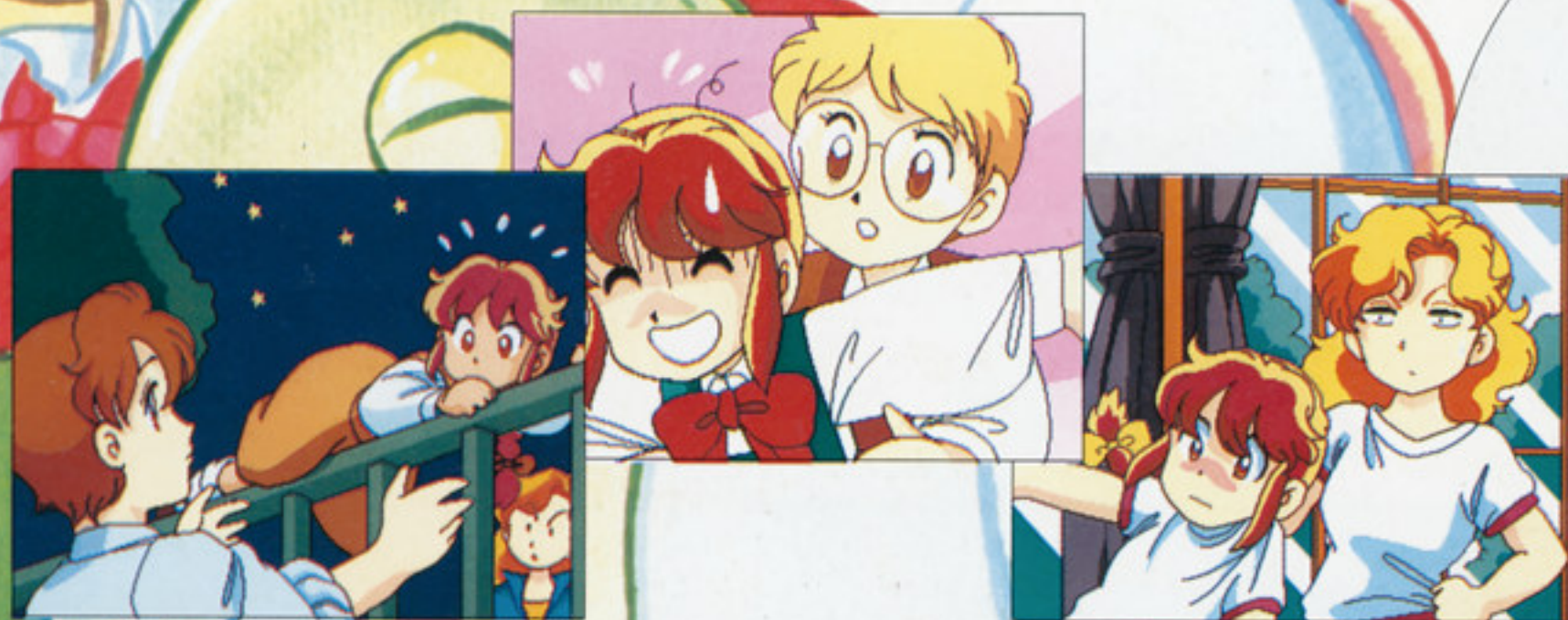
STAFF

●編集長
川口洋司
●副編集長
近藤 裕
●編集スタッフ
桑原 修
西村 亨
石坂英作

中島泰司
佐々木博行
梅岡 昇
鈴木和美
小川博継
（ワークハウス）
田中 茂
遠藤ひろき
（メディアミックス）
鈴木 剛
脇野佳昭
（MUSE HOUSE）
藤森英明
鈴木一弘
野安幸男
（ターニングポインツ）
吉岡聖乃
Special Thanks.
MEGA PLAY(U.S.A)
TILT CONSOLES(France)
MEGA FORCE(France)
SEGA FORCE(England)
電視遊楽報導(Taiwang)
●編集アシスタント
佐々木功一
稲元徹也
吉田 滋
●編集協力
折原光治
青山ようこ
梶原 智
小林 仁
戸塚 義一
鈴木智由
櫛田理子
渋谷洋一
永田洋子
石渡健太
八島久幸
作山哲広
●レイアウト
渡辺 緑
ギャングランド
村田雅英
大橋広史
黒川浩二
土井野修清
水野康子(TWIN STAR)
中平アケミ
●フォトグラフ
鬼頭栄次
佐々木彩子
大屋哲男
●イラスト
山内 真
八重樫彩蔵
吉村勇子
湯川安芸子
●校正
アレフ
●印刷
大日本印刷株式会社

GAME ARTS

ゆみみみっくす

インタラクティブコミック

★総動画枚数約7,000枚！竹本氏自身のレイアウトを含む全800カットが全画面アニメーションする！

★コマンド選択によりストーリーが分岐していく，マルチストーリー・マルチエンディングのアドベンチャーゲーム!!

☆高橋由美子をテーマソングに起用!! 平松晶子，関俊彦，篠原恵美，西原久美子，玄田哲章ら，豪華声優陣によるキャラクタの台詞もたっぷりたのしめます．

MEGA DRIVE
MEGA CD
MEGA-CD専用

ぎゅわんぶらあ

麻雀ゲーム

自己中心派2

激闘! 東京マージャンランド編

MEGA DRIVE MEGA CD

MEGA-CD専用

51人のキャラクタが君を待つ!

WELCOME TO THE MAHJONGLAND

東京マージャンランドは，16のアトラクションと3つのレストランからなっている．
ここで行なわれるイベントを紹介しよう．

■ストーリー麻雀・・・雀士達のレジャーランド“東京マージャンランド”．しかしそこには，邪悪な陰謀が渦巻いていたのだ!! この状況を知った豊臣くんと，ボクは各アトラクションで手強いやつらと戦うんだよ．アトラクションによっては，シングルマッチとタッグマッチがある．シングルは半荘終了時に浮きの場合，タッグでは2人の合計得点が相手より上回った場合にクリアとなるんだな．

■デート麻雀・・・・・入手困難な東京マージャンランドのチケットをやっと手にいれたんだから，意中の彼女をデートに誘ってみよう!! 彼女のハートを射止めるのは，もちろんキミの雀力にかかっているんだよ．彼女に嫌われてデートが失敗した時がゲームオーバーになるんだ．キミは『永遠の愛』を勝ちとることができるかな??

GAME ARTS 株式会社ゲーム アーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F
TEL 03(3984)1136

BEEP! ▶メガドライブ◀

1992 DECEMBER 12月号

1992年12月1日発行（毎月1回1日発行）第8巻12号通巻96号

発行人・孫正義 編集人・橋本五郎

発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒108 東京都港区高輪2-19-13 NS高輪ビル 電話 営業03・5488・1360 編集03・5488・1253

定価480円（本体466円）

1992年12月6日。

[illegible]びの超新星、10,000人夢体験。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 発売記念

Legend of Planet Mega

遊星SegaWorld

セガの誇るハイテク・エンターテイメントのすべてが、ここにある。
人気のゲームや未発表ゲームの数々が無料体験できちゃうセガワールドだ！

セガの最新ハイテクエンターテイメントがここに結集。レースゲームの革命児「バーチャ レーシング」をはじめ、見た事もないゲームの未来形をたっぷり体験できる1日だ。シリーズ第2弾でさらにパワーアップした、年末超話題作「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」、期待度200％のメガCDソフト「聖魔伝説3×3EYES（サザンアイズ）」などの、ここでしか楽しめないとっておきのコーナーや、最新、未発表のメガドライブ＆メガCDソフトが、ドドーンと勢ぞろいして君を待っているぞ！また、バーチャ レーシングで激突バトルの「遊星セガグランプリ」や、人気の「UFOキャッチャー選手権大会」で腕だめし。豪華賞品大放出プレゼントの大抽選会などなど、見逃せないイベントが盛り沢山の「遊星セガワールド」で、セガの底ヂカラを見てくれ!!

バーチャ レーシング

ポストへ急げ！「遊星セガワールド」入場券プレゼント！

官製ハガキに、住所、氏名、年令、電話番号を明記のうえ、下記まで応募してください。抽選で10,000名様を「遊星セガワールド」にご招待いたします。1枚の入場券で2名様までご入場いただけます。

- 応募先/〒104-91 東京都中央区京橋局私書箱11号「遊星セガワールド」事務局Q係
- 発表/入場券の発送をもって代えさせていただきます。尚、発送は11月中旬より。
- 旅費・交通費は各自のご負担とさせていただきます。
- お問い合わせ/「遊星セガワールド」事務局 TEL 03-3563-8683

1992.12.6（日） 東京 両国国技館

高橋由美子もやってくる。

SEGA 株式会社セガ・エンタープライゼス

〒140 東京都品川区東品川1-31-5 東品川事業部
電話 03(3742)7068 お客様サービスセンター

Printed in Japan

T1017659120484

雑誌17659-12